ASSASSIN'S CREED™







官方第一游戏指南

编写：

David S. J. Hodgson

David Knight

Damien Waples



Product Manager: Todd Manning
Editor: Alaina Yee
Design & Layout: Bryan Neff, Jody Seltzer, Scott Watanabe (Calibre Grafix)
Poster: Jim Knight
Manufacturing: Stephanie Sanchez

作者特别鸣谢：

David S. J. Hodgson would like to thank the following people for making this guide possible:

01 \ Ubisoft Montreal: *Mercis profonds* to everyone on the Assassin's Creed team for their tremendous support, help, hospitality and general joviality throughout this project. In particular, one thousand thanks to: Luc Duchaine, Patrice Desilets, Jade Raymond, Christophe Martin, Matthew Zagurak, Raphael LeCost, David Chateauneut, Mark Besner, Alex Drouin, Claude Langlais, and J-N Bucci.

02 \ Prima: Sincere and grateful thanks to the following people who helped immeasurably throughout this project: Todd Manning, Alaina Yee, David Knight, Damien Waples, Jose de Jesus Ramirez, Jim Knight, Julie Asbury, Andy Rolleri, Lacoste, and Paul Giacomotto. “Big ups” also go to Jody Seltzer, Scott Watanabe, and Bryan “Big Dawg” Neff for top-notch design prowess.

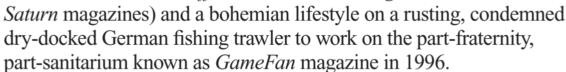
03 \ In addition: Thanks to the Surrey Demoniak; Carlo Ginzburg's Cheese and Worms; Laibach; Ladytron; The Knife; The Moon Wiring Club; Mum, Dad, Ian and Rowena; Bryn, Rachel, and young Samuel. I dedicate this book to my loving wife, Melanie.

And Y, for Yorick, whose head was knocked in.

ISBN: 978-07615-5557-5
图书协会分类卡号码：2007935260

Prima Games
A Division of Random House, Inc.
3000 Lava Ridge Court, Suite 100
Roseville, CA 95661
1-800-733-3000
www.primagames.com

关于作者



David S. J. Hodgson – Originally hailing from Manchester in the United Kingdom, David left his role as a writer of numerous British video game magazines (including *Mean Machines*, *Computer & Video Games*, and the *Official Nintendo* and *Sega Saturn* magazines) and a bohemian lifestyle on a rusting, condemned dry-docked German fishing trawler to work on the part-fraternity, part-sanitarium known as *GameFan* magazine in 1996.

David helped to launch the fledgling GameFan Books and form Gamers' Republic in 1998, authoring many strategy guides for Millennium Publications, including *The Official Metal Gear Solid Mission Handbook*. After launching the wildly unsuccessful incite Video Gaming and Gamers.com, David began authoring guides for Prima Games in 2000. He has written over 60 strategy guides; including *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Knights of the Old Republic*, *Crysis*, *Half-Life: Orange Box*, and even *Panzer Dragoon Orta*. He lives in the Pacific Northwest with his wife, Melanie, and an eight-foot statue of Great Cthulhu.



David Knight has been an avid gamer since the days of the Atari 2600 and Commodore 64. His first foray into the gaming industry came in 1995, as a scenario designer for SSI's WWII strategy game *Steel Panthers*. As online gaming communities sprung up across the Web, David lent his enthusiasm and design skills to many fan sites. In 1998, he co-founded and co-hosted *Game Waves*, a weekly webcast featuring industry news and game reviews. David's involvement with Prima Games began in the late '90s as a technical editor. After co-authoring a couple of guides with his brother Michael, David authored his first solo game guide in 2002 for *Rollercoaster Tycoon 2*. Since then, he's written more than a dozen guides for Prima Games, including books for *Battlefield 1942*, *Star Wars Battlefront*, and *SWAT 4*.

We want to hear from you! E-mail comments and feedback to dhodgson@primagames.com or dknight@primagames.com.

目 录

ASSASSIN'S CREED

『刺客信条攻略组成员名单』

组长:

fishice2811

副组长:

吉猪

组员:

YGRDCD
天使心愿
漫无目的
heroiucai
萨非罗斯
星夜晨曦
yxyx6611
JOE3719
HCLTJ

在此向全体组员致敬.

游侠网NETSHOW论坛

刺客信条的介绍



艾伯斯泰戈实验室\介绍数据

这是关于一个失宠的刺客大师寻求恢复地位和名誉的史诗故事。主角 Altair 因为在一次重要行动中失手，被降级为新手（刺客集团中最低级的人）。刺客集团的领袖Al Mualim给了Altair 一个机会重新证明自己。他必须进入圣地，暗杀九个人——据说这九个人使第三次十字军东征导致的动乱局势更加恶化。暗杀成功的话，他就可以稳定局势，帮助他的领袖实现太平盛世。

第三次十字军东征正势如破竹。狮心王理查德刚刚从撒拉逊人手中重新夺回港口城市阿卡城。在该城建立大本营后，十字军准备向南进军。他们真正的目标是耶路撒冷——以基督的名义光复耶路撒冷。而目前耶路撒冷的统治者是撒拉丁——撒拉逊军队的领袖。阿卡城的大败令他感到耻辱，他发誓不会让理查德再次得逞。撒拉逊人大批驻扎在艾尔苏夫城堡遗迹附近的平原，企图阻击十字军靠近耶路撒冷。

这些战争行动使圣地的其他地区不设防。当理查德与撒拉丁鏖战之际，其他统治者的势力趁机壮大起来，割据、奴役、以强凌弱，极尽所能。看到如此混乱的局势，Altair 感到责任重大。他接受命令刺杀那些专门欺压百姓的积极分子。Altair 开始行动了。

然而，在行动过程中，他发现他要暗杀的目标只是某种利益集团中的一角。他们似乎都是一个秘密组织的成员——一个对于刺客集团来说非常熟悉的组织。他们并非在寻求某种利益。他们真正的目的、如何实现这个目的，就是 Altair 在旅程中要查明的秘密。



训练及行动

提供情报\如何利用本指导书

欢迎！本书为你提供关于《刺客的信条》的详细介绍和指引，大至行动建议、小至寻找各种隐藏物品。下面是本书的大纲：

01\信条的介绍

一个关于你为何在这里、要做些什么的简要大纲，这部分告诉你接下来会发生的一系列事情。

02\训练和行动

你现在在本章节的开始处。你会学习如何行动、格斗、躲藏地点、技巧和其他设计来帮助你顺利进行游戏的功能。

03\角色和敌人

你在游戏过程中会遇到很多十字军、撒拉逊人、艾伯斯泰戈工业公司的职员，他们都有自己的兴趣爱好和行为规则。本章节会在主要派别介绍中为你详细介绍他们的特点。

04\圣地之旅

每个主要城市、中心区域、边远地区都可自由探索。这个章节让你熟悉所有的关键地点、鸟瞰点、主要通道、逃离点、警备度和躲藏地点，也说明了圣殿骑士和旗帜的所在地。

05\流程指南

为你提供整个游戏过程中最理想的过关策略，详细到如何完成每个调查、提供多种方法完成任务、从何处着手，以及详细的暗杀目标方法。

06\附加记忆

这里提示更多深奥的记忆线索，包括完成所有44个XBOX360版本的成就的提示，以及其他增进游戏体验的附加信息。

基本训练数据\菜单系统

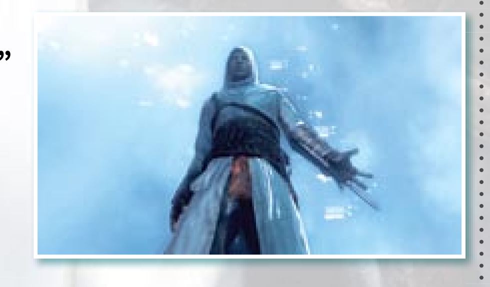
数据\菜单导航

在学习基本的移动、躲藏、格斗技巧之前，了解游戏过程中屏幕上显示的各种菜单是很有必要的：



初始菜单：允许你开始新游戏或继续你的帐号中已开始的游戏。当你开始新游戏时，按照屏幕上的提示一步步操作。退出这个菜单，开始播放片头动画。

记忆走廊：你在这个“异度空间”里等待你的遗传记忆与附着景象相连。你可以在这段时间里热热身，熟悉一下移动、挥剑、跳跃等动作。

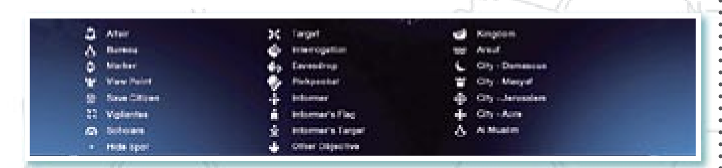




记忆地图：在你的游戏过程中，你可以调出位置示意图来。这个地图是基于你的祖先的记忆和形象的房屋布置。因为这些记忆是不完整的，你必须爬上鸟瞰点来显示地图上被迷雾遮住的地区。

01.艾伯斯泰戈系统诊断信息：这串不断变化的数字是为艾伯斯泰戈职员监控用的。其下方的“记忆片段”是你当前正在进行的游戏。再下方是个要求你输入文字的提示。
02.状态：显示下一个你要进行的调查。有时候有不止一个调查任务，但不必完全照顺序进行。
03.地图：显示你在本区中的当前位置。显示是相当精确的，具体到一个建筑物的尺寸。你可以放大或缩小、任意移动鼠标、选择一个记号（显示在你游戏中的GPS上）。你还可以看到地图上不同的要素（参考下一页的“图标显示”）。

04.图标显示：循环菜单显示如下内容：
显示所有：显示地图中所有的敌人，以及隐藏地点。
显示目标：显示本区中你必须调查的地点
显示支线目标：显示非必要调查的支线目标
05.地名：你所在的地区名称、人口数量。
06.图例：为便于区分各种人物、地点，屏幕上的地图、本指导书中所有地图中使用如下标记。

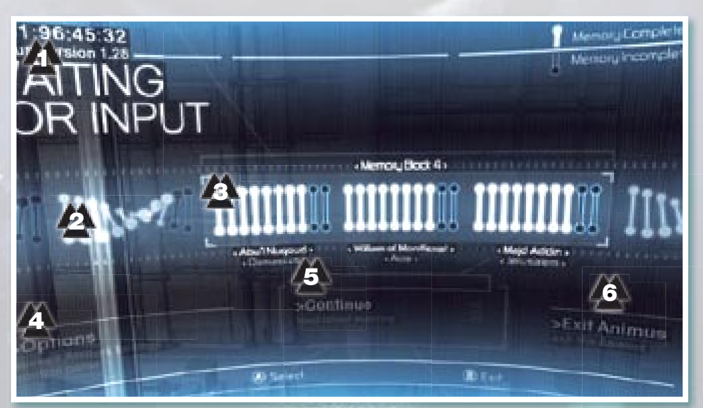




记忆暂停菜单：在圣地探索中随时可以使用暂停菜单。暂停菜单包括如下信息：
01.艾伯斯泰戈系统诊断信息：这串不断变化的数字是为艾伯斯泰戈职员监控用的。其下方的“记忆片段”是你当前正在进行的游戏。再下方是个要求你输入文字的提示，就和记忆地图菜单一样。
02.状态：和记忆地图菜单一样，这里显示你要进行的下一个调查。有时候有不止一个调查任务，但不必完全照顺序进行。
03.记忆日志：你可以循环查看之前完成的调查任务中悼念的信息。这些信息可帮助你为“记忆线索08\暗杀”任务提前做好计划。注意有些记忆日志有附加信息。所有附加信息会在本书的流程指南章节中显示出来。
04.附加记忆：这里可查看你可进行的支线记忆线索任务。主要是关于收集的任务。请参考附录。
05.选项：即进入Animus控制面板，可进行如下设置：
General(Graphics and Sound Adjustments)：综合设置（图像和声音）
SFX Volume：音效大小设置（最大值为10，默认为9）
Voice Volume ：人物对话声音大小设置（最大值为10，默认为9）
Music Volume：背景音乐设置（最大值为10，默认为9）
Brightness：亮度调节，设置游戏的光亮度（最大值为10，默认为4）

Animus Blood 是否打开鲜血效果（有开或关可选，默认为开）
Storage Device：设置硬盘或存储单位来保存你的进度
Control HUD（界面调整）
Sync Barÿ 是否打开屏幕右上方的行动按钮图标（默认为开）
Weapon Icon：是否打开屏幕左下角的武器图标（默认为开）
GPS System：是否打开屏幕右下角的全球定位系统图标（默认为开）
Control（控制设置）
Invert Y Look：倒转上下观看方向（默认为关）
Look Y Sensitivity：调节上下观看的移动速度（最大值为10，默认为4）
Invert X Look：倒转左右观看方向（默认为关）
Look X Sensitivity：调节左右观看的移动速度（最大值为10，默认为4）
Vibration：打开振动（如果可用的话）效果（默认为开）
Hold Trigger to Lock：如果打开此项，你必须持续按键才能锁定敌人（默认为关）

06Resume Session：此项可回到当前你正在进行的记忆线索任务中。你也可以点击屏幕上的Back按钮，可更快回到游戏中。
07Map：此项显示周围的地形。刚开始地图显示的都是一片迷雾，只有爬上鸟瞰点才能看到本区真实的地形。也有更快捷的方法是可以查看游戏中的“记忆地图”。地图中有标记的地点也会在你的GPS上显示。
08.Exit Memory：此项可退出你的当前游戏，你回到艾伯斯泰戈实验室的Animus装置中。



Animus\Memory DNA Timeline Menuÿ Animus 装置的记忆DNA时间线菜单，出现在你退出“记忆线索”或在“记忆片段”结束后被强制退出的时候。在这个互动屏幕上可作如下选择：
01.艾伯斯泰戈系统诊断信息：显示与游戏暂停菜单一样的信息。

02. Memory Strand Information:
显示已完成和未完成的记忆线索。
03. Memory Blocks: Animus屏幕上横向显示的内容，可选择查阅或重玩之前的记忆线索；还显示完成和未完成的记忆线索。Play图标显示你当前正在进行的“记忆片段”。

04. Options: 此项可进入Animus控制面板进行如下操作：

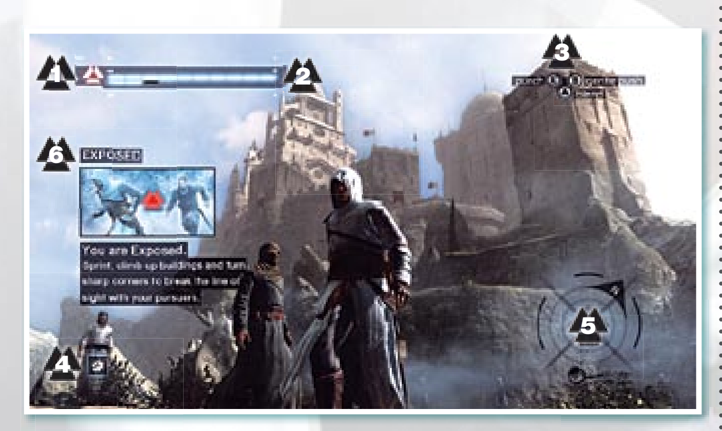
General(Graphics and Sound Adjustments)：像游戏暂停菜单一样，调节音效、音乐、语音和亮度。

HUD Elements（界面调整）：与游戏暂停菜单一样，可调节HUD、DNA同步系统条、武器图标、G PS系统的显示。
Credits：观看《刺客的信条》开发组成员荣誉表。
Controls：与游戏暂停一样，可设置操作按钮。

05. Continue:
此项可继续进行最近的“记忆线索”任务。
06. Exit Animus: ：此项可让你从Animus 装置中走出来，与Vidic 博士、Lucy交谈，退出游戏，在办公室里走走，或者去睡觉。

数据\界面显示功能

当你在体验祖先的记忆时，了解屏幕上显示的不同元素是非常重要的。下面将会作详细的介绍：



01.艾伯斯泰戈图标：它不仅表示艾伯斯泰戈公司正在监视你的进展，还能以形状和颜色来形象化的显示你当前的状态（一般为你是否正受到威胁）。
02.DNA同步感应值：由一定数量的方块组成。

每次你做出与你祖先不相称的行为时（比如杀害无辜的人、从高处摔落、不必要的粗野行为），你的DNA同步感应值就会减少一定的方块，称为“失去同步”。
当你躲起来或恢复正常社交行为时，同步值方块就会恢复。
当你与刺客领袖Al Mualim交谈后，或者完成15次鸟瞰、解救市民（支线任务）时，你的同步值方块总数就会增加。

你的同步值方块总数最大值为20。

03.控制HUD界面：帮助你确定哪个按键能完成什么动作。屏幕上显示的四个按键的功能是基于“木偶操纵”理念的：

最上方按键表示你的“视觉”。可实现谐如“鹰眼视觉”、在建筑上方进行同步的功能。

左边按键是“攻击”，一般情况下按此键进行战斗。
右边按键是“空手动作”，一般情况下按此键可实现抓住、撞开、推开敌人的功能。
下方按键是“行走”，可实现“伪装”或跳跃动作。
各大主机显示界面上的按键不尽相同。以下介绍的是XBOX360版本。

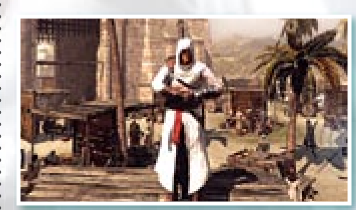
04.武器图标：分为4个部份，按手柄摇杆的上下左右方向选择武器类型。如果你关闭了武器图标显示，可按下摇杆方向看一下正在使用什么武器：



向上选择袖剑。从左手臂里甩出袖剑，从指尖中穿出来，然后又缩回去。



向右选择刺客长剑，从剑鞘里拨出长剑。再按向右键（或“空手动作”、“行走”键）把它收回剑鞘。



向下选择拳头。拳头也是战斗利器之一。



向左选择飞刀和短剑。快速从背上的剑鞘中拨出短剑，或者投掷飞刀攻击远处的敌人。飞刀数量会在屏幕上显示。

05.G PS系统：显示你的方位，提供指北功能（所有记忆地图上方为北方）；显示你要访问的地点和距离（精确到米）。利用这个功能，结合你的记忆地图。你可以在记忆地图中任意作个标记，它也会在你的G PS上显示出来。

06.信息面板：这个面板会不定时出现，给你提示或一些可用信息。它还会给你警告和艾伯斯泰戈公司给你的文本信息。

Animus训练数据\主要行动

古语云“学会了走路才能学跑步”，用在这里再恰当不过了。熟悉掌握移动技能是非常重要的，因为它涵盖了所有的技能（除了攀爬和格斗）。目前，你应该提高下面提到的技巧，以便帮助你适应Animus操作系统。



行动分为2种类型：初级的和高级的。从游戏一开始就可进行初级行动。而高级行动的能力只有在你被降级后、在游戏过程中逐步重新获得，不能马上就可使用。



因本游戏是多主机游戏，各按键的详细功能请参考用户手册或游戏教程。本指导书会适当的提示各按键功能。

初级行动\低调和高调




低调的站姿：
正常的社交姿态



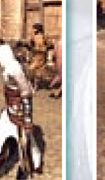
高调的站姿：
面对目标的姿态

低调和高调状态是整个游戏过程中非常重要的基本技巧之一。你必须学会在这两种姿态下可做什么动作。低调是正常情况下的状态，用在不被人注意的情况下通过人群。按鼠标右键进入高调状态，你可做更多大胆的举动（很有可能引发战斗或引起卫兵的警觉）。参考控制HUD界面，查看这两种状态下可尝试的举动。

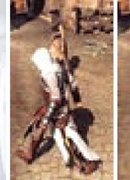
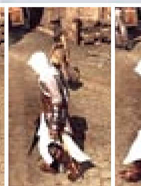
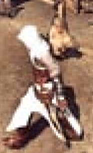
初级行动\走路

状态：只有在低调状态下





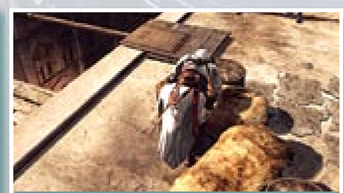
慢走

正常行走




注视



走路，然后攀爬

走路：走路虽然看起来再正常不过了，但它不只是走来走去这么简单，而是成功实现各种行动的关键。越按L键，走路就越快。有两种走路方式可选：慢卡和正常行走。

慢走：在你小心翼翼通过危险的地区时，或在你想要慢慢去到有利位置或角落时使用。在人口繁多、敌人很警觉的场合中，充分使用慢走并与其他行动方式结合使用。

正常行走：在不需要跑步的大多数情况下使用的技巧。比如在第一次来到未熟悉的环境中、在不放慢脚步的情况下游走于市民与卫兵附近、仔细调查某个区域…等等，建议用走路的方式行动的场合。

注视：如果你在高处，走到边缘，会自动在边上注视。当你搜查城市不同区域时，这个功能与其他技巧结合使用，是非常有用的。比如，跑到你想要注视的地方，在到达之前走路过去-你会自动停在边缘处进行注视。



这个规则唯一的例外情况是当你走到一处倾斜的地区时，比如倾斜的屋顶，你会掉下去抓住屋缘。因此要注意只有你所站位置是平的时候才会做出注视的动作。



当你走在一个平坦的区域时，会自动停在边缘处做出注视动作，而不会从高处摔下去。这个功能允许你在高处自由活动而不必担心失足掉下来。

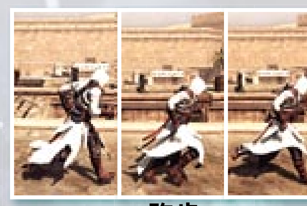
自动行走/攀爬：如果你走向一处不高于你身高的障碍物（比如一堵矮墙、屋顶较高处的顶部）时，继续行走，你会自动用手搭住障碍物，爬到它上面。



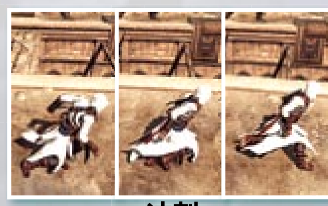
这个技巧在鸟瞰点处非常有用。一路按住向上，你会自动上到鸟瞰点最高处。

初级行动\跑步和冲刺

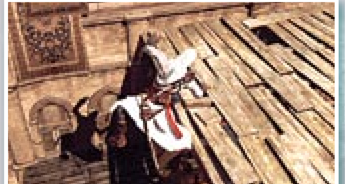
状态：只有在高调状态下



跑步



冲刺



跑步，掉下抓住边缘



冲刺然后跳跃

利用鼠标右键可加快步伐，变成跑步。这种行动还是很正常的。如果你要不引起别人注意的话，不要在跑步过程中撞到行人。快步跑到隐蔽处，不要撞到卫兵怀里而惊动他们。这样在街道上行动不会引发战斗，虽然不常用，但却是个很好的方法。

冲刺,如果要全速奔跑的话，按住“行走”键。这样在短时间内能跑过较长距离，代价是会引起骚乱而惊动卫兵。这种方法通常在屋顶（当你不怕惊动卫兵时）以及在街道上逃跑或追赶目标时使用。

跑步，掉下抓住边缘：如果你以高调姿态跑到高处的边缘，你不会做出注视的动作，这是与与走路不同的。你会掉下边缘，自动用手抓住刚才所站的地方。这是你取得准确落点、不使用跨步跳而离开屋顶、取得第4等级的“刺客手套”后进行练习的好方法。

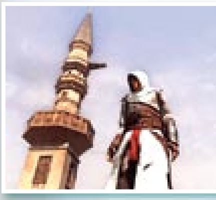
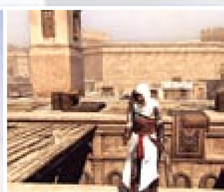
冲刺，然后跳跃：当你冲刺到屋顶的边缘时，你不会做出注视或掉下抓住边缘的动作，而是自动跳跃——通常是跳过两座房屋之间的缺口、跳落墙上、跳落其他区域——然后开始跨步跳（也可称作跨跑）。如果到达一处障碍物，无论它有多高，你都会施展出“壁虎游墙功”，紧接着做出攀爬的动作。



跨步跳和“壁虎游墙功”是熟练通过人流汹涌地区和该区上方屋顶的关键。记住，你只要按住按键和掌握方向即可；不能放开按键。在跑动过程中保持追尾视角，以便于分辨障碍物、敌人或其他环境因素。

初级行动\视角

状态：高调和低调


有利的视角操作

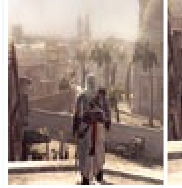
使用手柄右摇杆移动视角。你可以把视角转到任何角度，从不同角度观察周围环境。在攀爬的时候，你可以把视角调上或调下，看看你还要爬多长距离或者离地面多远。在屋顶上的时候，你可以把视角转向下方街道（比如观察特定建筑物、入口或行人）。

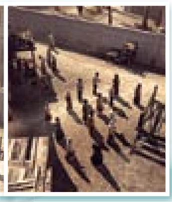


记住重要的一点，按住右摇杆来移动视角，想看哪里就看哪里。

初级行动\视觉和鹰眼视觉

状态：高调和低调（固定时）

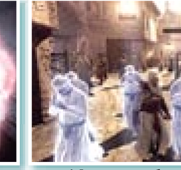




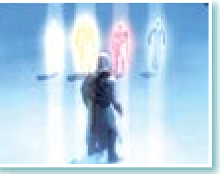
用第一人称观察：视觉



鹰眼视觉的实际效果



使用了鹰眼视觉后的景象



鹰眼视觉显示行人的不同颜色

如果你想通过其他方法观察周围环境，“视觉”按键就非常重要。静静的站着，按下“视觉”按键，进入第一人称观察模式。左右移动观察方向。虽然正常视觉已经足够，但这样你就可以更详细的观察这个区域。



你完全同步之时（DNA同步值方块完整）是不能进行正常的第一人称观察模式的。如果你想要用这种模式代替鹰眼视觉，得先失去同步值（方块）。

鹰眼视觉是你正常视觉的变体，但只能在你完全同步时使用。你周围的世界会变成一片模糊的淡蓝色，市民的身形呈现出一种颜色，在你回到正常视觉后仍会持续一段时间。下面的表格详细描述你所看到的颜色以及为什么要使用这个技能：

鹰眼视觉颜色评价表

颜色	市民类型	例子
无	正常	一般人、乞丐、流浪汉、集市店主
白	线人	刺客联络处的Rafiq、线人、调查目标（非战斗类）
红	敌人	卫兵、士兵、所有军事人员、任何会攻击你的人
黄	目标	暗杀目标（战斗类）、线人的目标
蓝	友军	自发帮手、朝圣者、坐在长椅两边的市民

初级行动\同步

状态：高调或低调



无论什么时候你第一次到达鸟瞰点的顶端，你的Control HUD会提示你要进行同步，而不是使用鹰眼视觉技能。这样可以让你观察鸟瞰点周围的地形，在调查这片地区之 后，

在记忆地图上显示这片地区。尽可能这样做，如果你想对所在城市有个较好的总体轮廓的话。在同步之后，你可以使用视觉或鹰眼视觉技能。

Note 在鸟瞰点上同步，可在中心区域、大马士革、阿卡城和耶路撒冷进行。



Note 当你要重新储满DNA同步感应值方块时也可进行同步。这是两种不同的技能。

初级行动\轻推

状态：低调





轻推路人而行

按住"空手"按键进行"轻推"，而不是点击按键。此技巧是用来通过拥挤的巷道和大路，这样在走路（或其他快速行动）过程中不会撞到路人而引起注意。和其他技能结合使用，对你很有利。"轻推"能让你穿过顶着罐子的人和抱着箱子的人而不会使他们的东西掉在地上。按住"空手"键可以在这些人当中自由穿行。

此技巧也可让你从静止的卫兵身边经过而不引起他的注意。轻轻的推开他们，不用怕被他们打击报复。

对于巡逻中的卫兵、行走中的卫兵、持怀疑态度或更警觉的卫兵，你轻推他们的话会被他们攻击。

初级行动\抓住敌人和抛开敌人

状态：高调（静止或走路时）



当胸抓住烦人的市民，然后把他抛开

有些流浪汉和乞丐的纠缠行为会让你忍无可忍。干脆把他们一把抓住、大力抛开（在高调姿态下）。这样可能会引起骚乱，被卫兵发现的话你会暴露和被追杀。抓抛技能的好处根据你是否在战斗中而有所不同：

抓抛技能可以创造骚乱事件、吸引卫兵的注意。如果你离开抓抛市民的现场，就可安全抵达其他地区。

你可以把市民或卫兵抓抛进一定的木制建筑中，包括不同高度的木架中。木架会倒塌，砸死敌人以及附近的倒霉蛋。

最重要的一点是使用左摇杆控制抛开敌人的方向。多加练习，你可以轻而易举的把敌人从屋顶摔下去。



Tip 把人抓抛进木架中通常不易做到，应该多加练习。但是有一点要注意的是：木架倒了之后就不能再爬了！

在战斗中，你可以尝试大量的抛开敌人动作。

高级行动\冲撞

状态：高调（跑动中）

Note 此技能在第三级时才能使用（取得了飞刀腰带之后）





撞开一群挡路的人

显然这种行为是不受欢迎的。你闯入人群中，强行撞开他们。此项技能必须在高调姿态下完成，要按住冲撞键。只要按住该键跑过人群，路人们就会被撞开。你马上会被暴露，所以最好在追踪目标或甩掉追兵时使用些技能。等人群被冲开之后，施展冲刺或跨步跳技能。

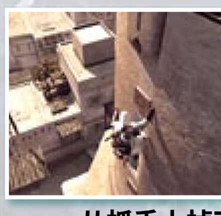
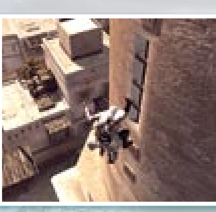
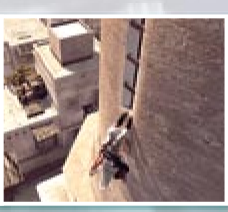


Tip 撞开流浪汉是个甩开他们的好方法。你还可以冲撞屋顶上或水流边的任何人，他们会摔下来或掉入水中。

高级行动\掉下抓住边缘

状态：高调或低调（在掉落过程中）

Note 升到第四级时才能使用（取得"刺客手套"之后）

从抓手上掉下来，抓住下方的另一个抓手处

当你在一处屋顶（或鸟瞰点）上想下来时，通常是施展"信仰的飞跃"或者下到较低的屋顶再到地面上（不失去同步值）。但在取得"刺客的手套"之后，你可以使用"掉下抓住边缘"技能。这是项很有用的技能，比如你爬上一尖塔上的鸟瞰点后，想要留在屋顶而不是一直落到地面上。



你只要落下，点击（而不是按住）“ 抓取 ”按键悬挂在较低处的边缘。点击得越快，在下落过程中抓住的抓手就越多。

Caution 当你攀爬不处在同一平面的建筑物时，要格外小心。例如，如果途中有一处阳台，你从阳台边缘下落的话会直接摔在地面上。在下落之前先往下看看，确定一下。如果你可以看到下方连续的抓手处，就可以继续掉下、抓住下方抓手来下降。

高级行动\伪装

状态：只能是低调





做出虔诚的祈祷姿势

你的穿着打扮和路上那些低声吟唱圣歌的朝圣者一模一样，那么你也摆出一付朝圣者的姿态来，就不会被卫兵注意到。在低调状态下按住“ 行走 ”按键进入这种伪装状态。这样可以从引起怀疑的卫兵身边经过（但不要过于靠近）。但是要记住以下几点：

必须按住“ 行走 ”按钮来保持伪装状态。
你的行动会变得很慢。
很难转向。
你还是可以撞到路人的（比如撞翻一个顶着罐子的人，引起骚乱）。
如果你接触到一个卫兵，就会暴露伪装；躲开或绕开卫兵。
引发战斗之后不能使用这个技能；追兵见你就打。
使用这个技能，卫兵会对你完全无视。因此，不要靠近他们三步之内。
在屋顶使用这个技能完全无效，弓箭手不管三七二十一，见你就打。
骑马也可使用这个技能。



要想更好的利用伪装从引发的战斗中脱身，请参考标题为“ 隐秘行动训练数据\逃离和伪装 ”的训练章节（P26）。

Animus 训练数据\地面上空行动

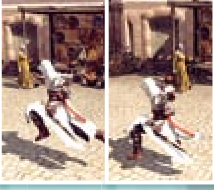
在游戏中攀爬与走路一样经常用到，所以学会基本的和高级的攀爬技巧（爬上、爬下房屋，在半空中的栋梁上移动）是很重要的。利用本章节的内容熟练掌握地面上空行动技巧。



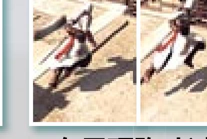
有一个有利之处是卫兵不会抬头向上看，所以不必担心与你不处于同一水平面的敌人。除非你在被卫兵追杀时爬上屋顶（卫兵也会爬的）。

跳跃

状态：只能是高调

在地面跑动过程中跳跃



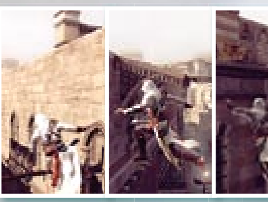
在屋顶跑动过程中跳跃

在高调状态下按“ 行走 ”键就可实现跳跃。在地面、街道上方、屋顶都可。在地面上跳跃的同时转向是很有用的技巧，可以让你转个急弯，面对有利的前进方向。你可以结合使用跑步、冲刺和跳跃，在流浪汉或乞丐周围飞奔。在游戏中试一下这样做，看看是不是很有用。
在屋顶跳跃一般情况下不常用到。只要在高调状态下，按住“ 行走 ”键即可（这样也可实现跨步跳）。在跑到高处的边缘时，如果你停下来，会自动从你刚才所站之处跳下来。这个情况下你就应该跳过屋顶去

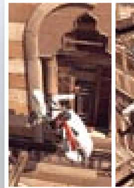
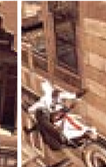
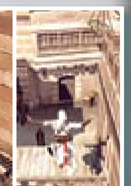
记住在地面按住“ 行走 ”键会变成“ 冲刺 ”，在地面上空会变成跨步跳。这些动作更为实用。
在地面上空，“ 跨步跳 ”动作已经包含了所有跳跃的动作（不用担心按键是否适时）。
高调状态下站着可以垂直起跳，但这样不是很实用。
如果你从较高的边缘跳下来或冲刺下来，你一般会在掉在地上时顺势向前打滚，以避免损失同步值方块。但从15尺以上高度掉下来，想不损失同步值方块是不可能的。你可以在马斯耶夫探索的时候，了解一下多高掉下来才会没事。

墙上跳跃

状态：只能是高调



从墙上跳开是一个很实用的技巧。

方向性墙上跳跃是当正常攀爬难于逃脱追兵时的关键逃跑方法。

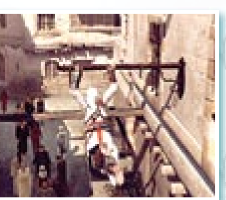
一开始，你在爬墙时可能会偶然做出这个动作。而一旦你学会按住跑步键来爬墙，利用左摇杆来爬的话，你的动作可以发展成“墙上跳跃”。只要你的腿在某建筑物的墙面上，你就可以进行墙上跳跃（在空中时不能悬挂或摇摆）。在墙上跳跃时选择你想要的方向，然后按下“行走”键。找一处两边有建筑物的巷道（两边的建筑物要处于“墙上跳跃”的范围内）。爬上一边建筑物的墙上，然后转为跳向另一边建筑物的墙；向上爬，再跳回原来的墙上，爬上屋顶。这么做可以很容易的甩掉追兵：你在爬墙过程中改变方向，“墙上跳跃”至你原来无法抓住的把手处，爬上原来无法到达的屋顶。

Note 鸟瞰点建筑物都是可以爬上的；你不用“墙上跳跃”。

跨步跳

状态：只能是高调





跨步跳过拥挤的街道

在半空中水平移动是一个非常有用的技巧，原因有2个：可以避开街道上的人流和潜在的危险（流浪汉、卫兵、乞丐）；较容易的到达屋顶、甩掉追兵。

一旦施展跨步跳，保持高调，按住“行走”键。否则你会在下一条横梁或场景上停下来，站住或悬挂在上面（假定你不会掉下来）。这就不是你想要的策略了。你可以快速改变方向，跳到一堵墙上、落到地面上或继续跨步跳。

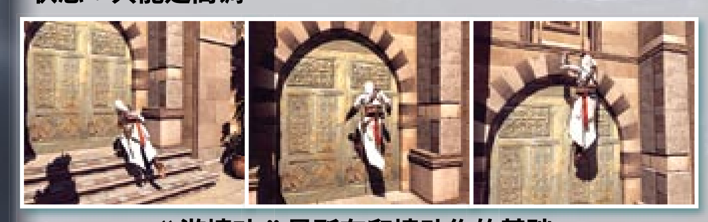
当你不想在屋顶跨步跳时，在高调状态下按住“行走”键进行冲刺，可以快速穿越城区。掌握你可以跨步跳多远的距离，充分利用这个技能。



Tip 更多关于跨步跳过程中可利用哪些类型场景的信息，请参考题为“重要场景建筑物”章节。

“游墙功”

状态：只能是高调



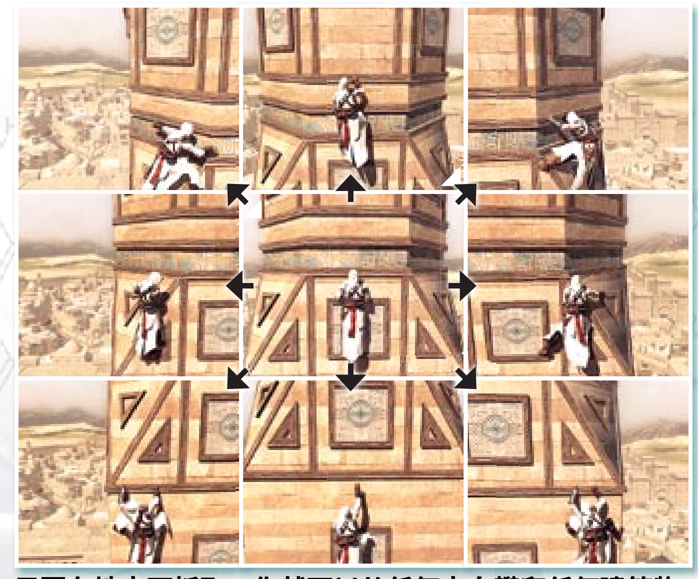
“游墙功”是所有爬墙动作的基础。

当你在地面上或在屋顶上，需要移动到10尺以上较高的屋顶时，又不能使用梯子时，你必须施展“游墙功”。其实这个动作可以看作是冲刺的垂直方向延续，你在冲刺中无须再按任何按键，只要利用左摇杆即可。你会冲上墙抓住墙上的突出物（如果有的话），然后开始攀爬。

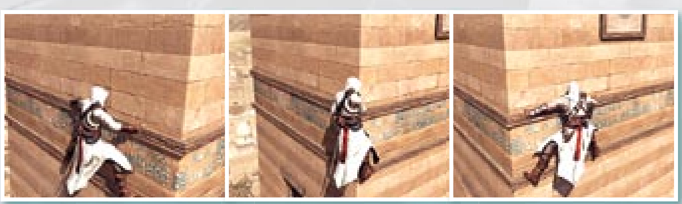
如果你已经在房屋的突出物上，你就会爬上屋顶。当你不能水平前进或想要从地面快速爬上房屋时，充分利用“游墙功”技能。记住这种“大”动作如果被卫兵看到的话，会引起他们警觉。

垂直移动\攀爬和梯子

状态：只能是高调



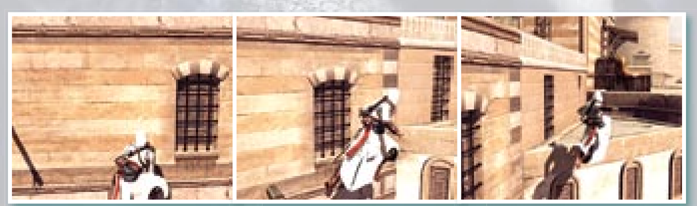
只要有地方可抓取，你就可以从任何方向攀爬任何建筑物。



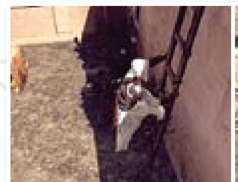
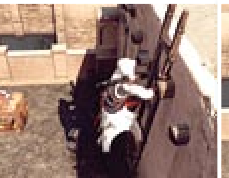
在屋角悬挂和移动。如果你停下来悬挂在墙上，你既可落下去也可进入高调状态。在高调状态下，按住“行走”键上下左右移动，然后跳跃（使用左摇杆）。



墙壁附近突出的横梁或横梁末端都可以攀爬。



记住有时向左、向右或向后跳在行进过程中也有帮助。


爬梯子可以快速上下建筑物而不引起敌人警觉。

攀爬是行动的另一项基本动作，这可能是最有用的非战斗技巧。一旦你做出“游墙功”、掉落抓住边缘、悬挂、抓住墙上扶手等动作，你就可以开始攀爬。任何时候你都可以落下、墙上跳跃来离开你正在攀爬的建筑物，或者继续上到顶端、去到另一边或底部。



你可以从任何方向进行攀爬、上下左右移动。
任何从墙上或建筑物上突出来的长于2英寸的木架、圆形突出物、屋檐、柱基、横梁都可以攀爬。
你可以抓住悬台攀爬和移动，继续向上爬。
你可以掉落抓住边缘，这样比从扶手往下降要快。
攀爬可用来爬上鸟瞰点、绕开街道上的卫兵、到达屋顶以便快速去到其他地区。

梯子可用来在群众可接受的状态下进行攀爬。当你被监视又想攀爬的情况下，找一下周围的梯子。（要记住你到了屋顶后，你的行为就不能被群众所接受了，但只有屋顶的卫兵才能看得见你。）

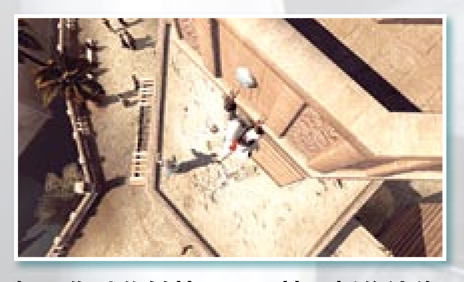


你可以在梯子半中间移动到一个墙壁上的扶手上，或者在下降过程中滑下梯子（也可在下滑过程中重新抓住梯子）。



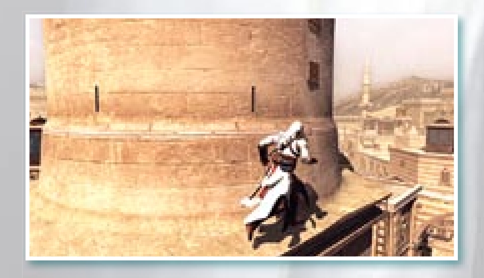
记住如果你要不引人警觉的从屋顶下来，注意寻找一个梯子的顶端。

在攀爬途中甩掉追兵



如果你暴露了，想要攀爬的时候，要小心敌人追兵。卫兵会向你扔石头，弓箭手会向你射箭，你中招的话会掉下来。如果你动作够快，可以掉下抓住边缘，或者向四周移动，敌人主就会失去准头。

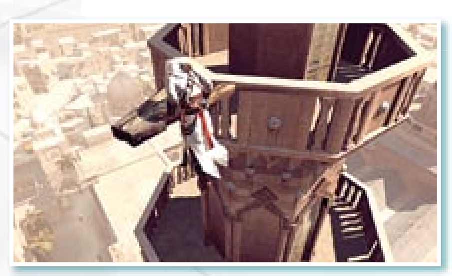
解谜因素



攀爬本身有一定的解谜因素。特别是在大马士革里遇到的一些较高的圆顶塔楼。要想爬上这种塔楼，参考“圣地之旅”和流程指南章节的鸟瞰点部分。当你想要攀爬这种大型建筑物或关键地点时，注意如下几点：

这种建筑物上面都有平面层或屋顶层（不是所有情况下都有）。
无法继续往上爬时，你应该向左右两边移动一下才能继续往上爬。
有时候需要多种方法并用，充分利用突出的木架或扶手。

爬上鸟瞰点



当你要爬上地面上最高的尖顶时，你的攀爬技能受到极大考验。这类最高处一般是穆斯林或基督教石匠所建的塔楼、圆顶塔楼、尖顶。爬上顶端，到达天台或横梁，按下“视觉”键进行同步。只能在第一次爬上该鸟瞰点时才能同步（再次爬上的话只能使用“视觉”或“鹰眼视觉”）爬上鸟瞰点进行同步是一项支线任务，可用来完成一项特别的记忆线索，或显示记忆地图查看任务地点或其他任务。



你是否显示记忆地图，不影响任务进行。
你第一次来到新的城市，最好利用较高的尖顶来查看地形。当你在屋顶或大路上转悠时，留意一下有无特别引人注意的塔楼或尖顶——如此你会对周围环境有较快的空间意识。
鸟瞰点顶上通常有老鹰在休息，你一靠近它们就会飞走。这也是区别鸟瞰点与其建筑物的另类方法。

最高点



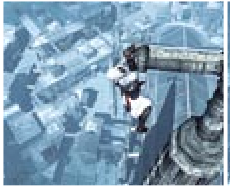
一些鸟瞰点本身如同在天堂之上一样。爬的时候要心中默念“我的步履很坚定，我没有恐高症”……这种最高点和其他鸟瞰点的作用是一样的，但可以看到很壮丽的景象，可鸟瞰全城（如图中所示）。要下到地面的时候，别忘了来个令人叹为观止的“信仰的飞跃”。

“信仰的飞跃”（和“失信的飞跃”）





“信仰的飞跃”：心中充满神圣、毫无恐惧的飞跃，像小鸟一样自由的翱翔。你会落在一个干草推车上。





“失信的飞跃”：一次尴尬的失足……（祈祷）这样掉下去没事吧？



鸽子粪、稻秆、大片尘垢可帮助你找到“信仰的飞跃”地点。

从高处落下的最特别的方法之一是“信仰的飞跃”这种跳跃方式只能在可找到鸽子粪、稻秆、大片尘垢或你靠近就有鸽子飞走的地点执行。还有重要的一点是如果你可看到下方有干草堆或干草推车，才能执行“信仰的飞跃”。如果你在一个“信仰的飞跃”地点附近，你会自动执行这个动作。当你在追踪一个敌人、被追杀、想快速安全落到地面，可充分利用“信仰的飞跃”来实现。

重要布景类建筑物

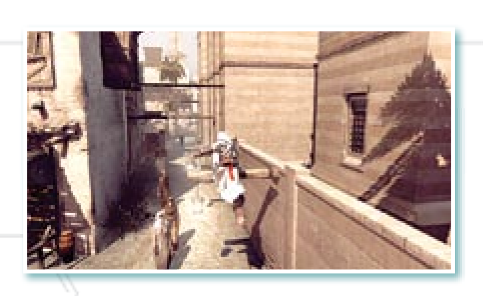
当你在某地区中转悠时，应该了解你要找哪种街区或哪类突出的建筑物。可参考利用如下信息：

布景类台阶



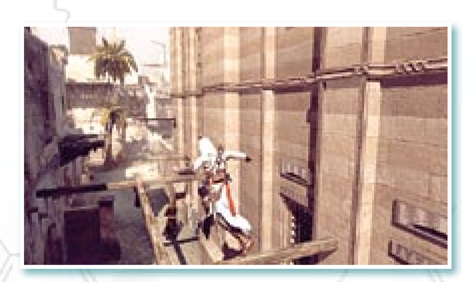
找一下手推车、障碍物、地毯和其他布景物堆成的大“台阶”，如图中所示。尽管它们可能只是一个商店或某实物（如一辆手推车）的一部分，可利用来通往高处实现冲刺后跨步跳。也可沿着街道寻找半空的横梁和柱子来实现跨步跳，利用这些“台阶”来向上移动。

横梁



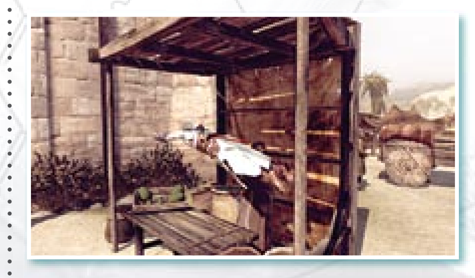
建筑物通常会突出有横梁。重要的一点是你可以不停下来而抓住横梁的末端。一些横梁下挂有灯笼，一些横梁在鸟瞰点顶端（可利用来执行“信仰的飞跃”）。

大梁



和横梁一样，但横向连接着两座建筑物，很容易跳过去或作跨步跳的落脚点。

集市摊档



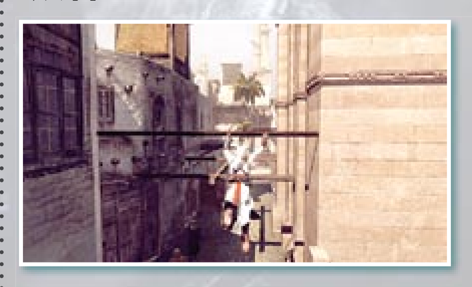
在一个集市摊档附近行动有2个选择：从一个摊档跳过另一个摊档来逃离追兵；爬上角落柱子站在屋顶，以此去到更高的地方。

木柱和石柱



地面上插有高低、大小不一的木柱。可以跑上去，站在顶端或利用来作跨步跳的落脚点。在阿卡城港口区到处都有木柱，跳的时候小心不要掉在水里。石柱有时是附 在拱道上的。它们通常有扶手，可拖展“游墙功”爬上去抓住。

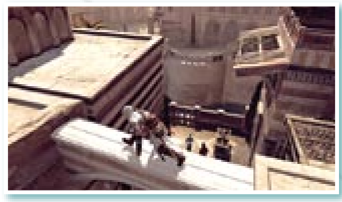
铁杆

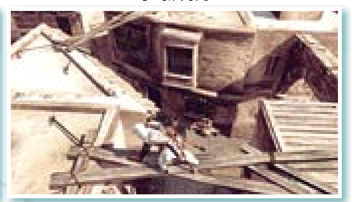


铁杆是狭窄的突出物，不能站在上面，只能悬挂在上面。记住这一点，在跨步跳时注意不要跳在铁杆上或落在它们上面。

如果落在铁杆上，试着抓住它并悬挂在上面。在跨步跳过程中可结合利用铁杆。

桥梁

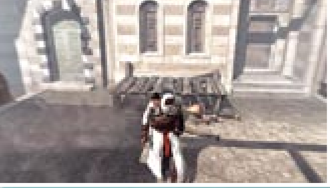

石桥


木板桥

游戏中有各种各样的桥梁，石头的、拱形的、几块厚木板钉在一起的。注意桥梁都是比较狭窄的，可以用手把敌人推落桥下。当你冲刺到一座桥上时，你会慢下来。因此，当敌人在追杀你的时候，最好是跳过桥去。

木架


竖立着的木架……


……被你用某倒霉的路人撞坏的样子。

木架是用一堆木棍搭起来的架子，或者是放着干肉和鱼肉的木头笼子。这些建筑物可以攀爬，有时可利用来上到一般情况下难以潜入的城墙。另外，木架也是个能同时击倒多个敌人的好东西：耐心的把2、3个敌人引到木架脚下，然后抓住其中一个扔进木架里。木架轰然倒塌，把其附近的敌人通通砸死。

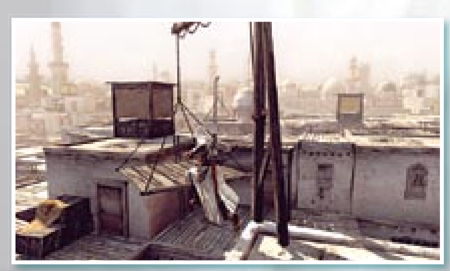
木头壁架和悬台


悬挂在一个壁架上……


……或者一个悬台上

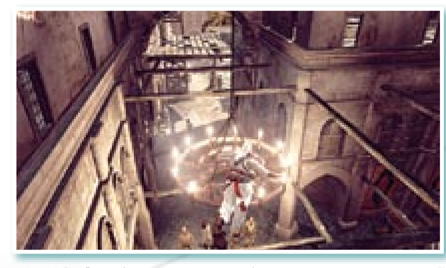
这些东西通常都是平台，但有些下面有扶手的用途更广。你可以双手抓住它们边缘悬挂着左右移动，或者从其下方的墙壁往上爬抓住悬台边缘。所以如果有个悬台或壁架在你头顶上，别担心你的路线被挡住。

吊台



游戏中大部分城市正在大兴土木。因此，有很多吊台可以利用来作为捷径，只要你准确的上到吊台上。注意挂着吊台的柱子和横梁太高，不能“游墙”上去；但横梁可以落脚。

大烛台



大烛台是一种大型圆形平台，只出现在比较奇特的地方（比如图书馆和医院骑士团城堡），可在施展跨步跳前小憩一下。在大烛台上有较好的地形优势，也是用来发射飞刀的好地方。

水



如果说你的祖先有什么遗憾的话，那就是他是个旱鸭子！或者至少在你记忆中他从未游泳过。这样意味着掉进水里会立即导致失去所有同步值方块。不要碰到水，在有水区域小心通过。最好离水远一点。

在街道上或屋顶上移动的好处

街道上移动

街道上移动
卫兵并非每次看到你就警觉起来
有很多地方可躲藏
战斗起来比较安全
更容易分辨主要大道，更容易找到和记住可发挥跨步跳的地方
引发战斗后可较快的从暴露状态变成安全状态

屋顶上移动

较低几率撞到市民
没有流浪汉、乞丐或其它麻烦事物
容易看到关键地点和鸟瞰点，让你更快了解周围地形
更快通过某区域或到达某区域
附近总能有一个屋顶避难所
容易用飞刀攻击屋顶上或地面上的敌人
刺客联络处的入口总是在屋顶上的



如果你想熟练掌握上述所有技巧，先在马斯耶夫里练习一下，因为在那里不要担心会被卫兵攻击。

防御训练数据\隐秘行动

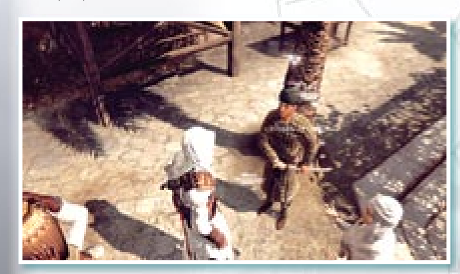
一个刺客不会利用黑暗或阴影来完成他的任务，而是混进人群中伪装起来、表现规规矩矩。以下具体讲一下如何不引人注意的避开战斗、你会发现时如何脱离战斗。

Note 如果你在人群中伪装，敌人不能准确发现你是谁、所在所处，你会被认为与一般人无异。要进入某些建筑物（比如刺客联络处）或开始某些任务（你暴露了的话暗杀目标会躲起来），你必须处于这种状态。如果你正被攻击、正被追杀而在众目睽睽之下，你会认为是正在对峙状态中——即暴露了自己。如果你不想真刀真枪战斗，脱离对峙状态极为重要。

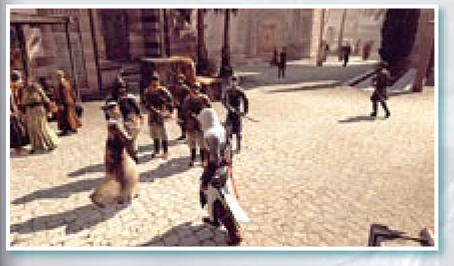
市民和敌人大全

下面是关于各种卫兵和市民的描述，你可以准确了解正在与什么样的人打交道。

卫兵

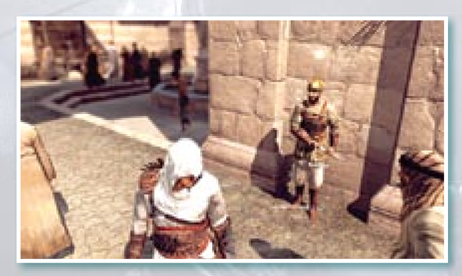


01\卫兵：这个词包括了所有持械的、一惹上就会攻击你的敌人（不论是撒拉逊人或十字军）。



02\卫兵巡逻队：4到9个人之间的小队人马，巡逻着某城市或中心区域特定地区。

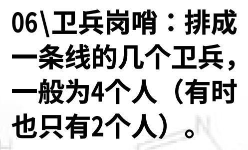
03\站着的卫兵：已包含在“卫兵”一词的范围中。一些敌人在某特定地方（比如一个集市的入口处）静静的站着。



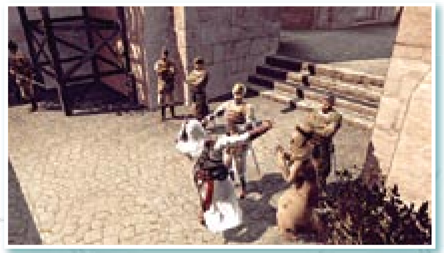


04\游荡着的卫兵：已包含在“卫兵”一词的范围中。这种敌人单独在城里游荡着。

05\弓箭手：站在屋顶上、拿着弓箭的敌人。可在城市里和中心区域里遇到。



06\卫兵岗哨：排成一条线的几个卫兵，一般为4个人（有时也只有2个人）。



07\站成一圈的卫兵：4到8个人之间、围着一个市民（妇女或朝圣者）进行打骂的一群卫兵。解救被骚扰的市民是你的任务之一。

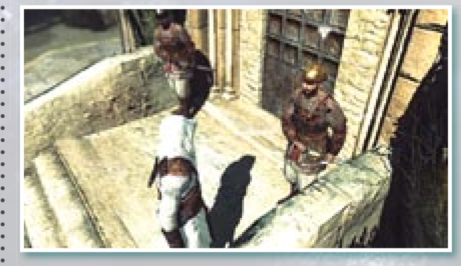


对付卫兵

根据战斗能力高低和难度来分，卫兵可分三种。在“角色和敌人”章节对卫兵的类型有详细的图文描述。

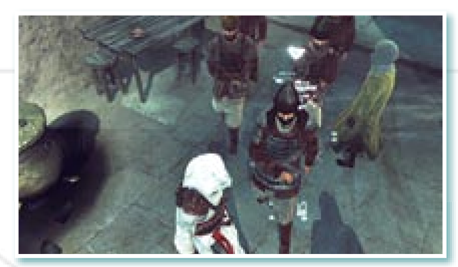


01\步兵或民兵：战斗能力最低的兵种，穿着最粗糙的甲胄，佩带最原始的武器。相对比较容易对付。



02\菁英或军官：中等兵种，穿着比较高级的甲胄，通常能够指挥周围的步兵，具有较高的格斗技巧。

03\头目或指挥官：剑术、刀法和格斗方面的高手（比如精通反击和躲闪），很难对付。

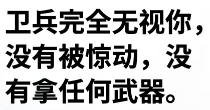


卫兵根据多方面因素来应对你的举动，他们会在看到你做出不能令大众所接受的行为时攻击你。卫兵效忠于谁是无关紧要的；当圣殿骑士、撒拉逊人、基督教徒、穆斯林甚至刺客，认为你的行为是对他们的一种威胁时，与他们为敌就毫不奇怪了。卫兵的行为也受他们所属的类型和经验影响。记住卫兵的经验可从他们所穿的制服来分辨。

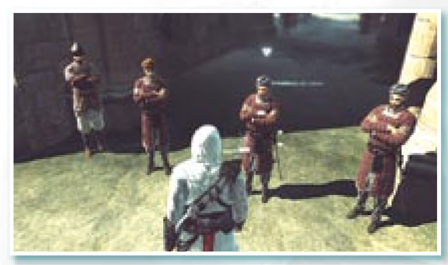
卫兵警觉程度

卫兵的行为倾向由其精神状态决定。你可以按照如下内容进行判断卫兵的状态（由此得出你所在位置是否危险）：

01\未注意

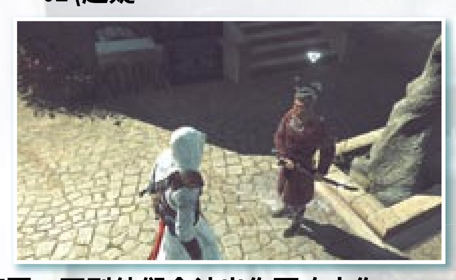


站姿：散漫，双手放松。佩剑未拔出鞘。



卫兵完全无视你，没有被惊动，没有拿任何武器。他们只会在你引起人群骚动、或者在他们面前杀人时有反应。你挑衅了他们（或撞或用力推他们，或者在他们面前舞刀弄剑），或者他们看到别的卫兵对你起怀疑，他们也会攻击你。

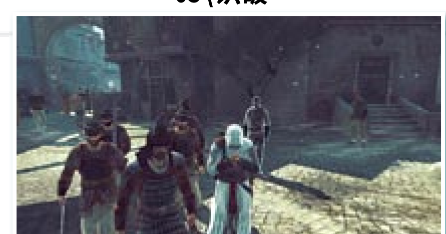
02\起疑



站姿：手握剑柄，但未拔剑出鞘，神态有点紧张。

卫兵感觉你就在附近，但还没认出你来。这时你不能靠近他们一定的警戒范围，否则他们会认出你而攻击你。他们对你的挑衅几乎不能容忍。小心，他们的手已经放在剑柄上。

03\识破



站姿：拨出剑，紧张的盯着你。

拨出剑的卫兵会积极的想要揪你出来，或大呼警报，并试图立即制服你。他们知道你的样子，你在他们警戒范围的任何动作都会引起他们的追捕、打斗，导致你处于对峙状态中。

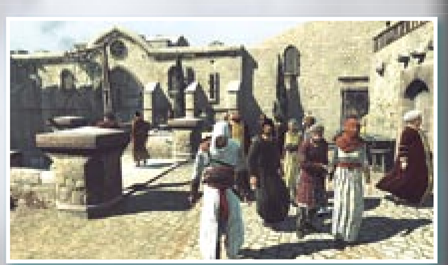
下表显示圣地中所有卫兵的初始警觉程度。每个卫兵的警觉程度会在你完成暗杀任务时改变。

暗杀目标	未警觉卫兵类型	起疑卫兵类型	识破卫兵类型
1: Tamir	站着的卫兵、游荡着的卫兵	弓箭手、卫兵岗哨、折磨市民的卫兵、卫兵巡逻队	无
2: Garnier de Naplouse	站着的卫兵、游荡着的卫兵	弓箭手、卫兵岗哨、折磨市民的卫兵、卫兵巡逻队	无
3: Talal	站着的卫兵、游荡着的卫兵	弓箭手、卫兵岗哨、折磨市民的卫兵、卫兵巡逻队	无
4: Abu'l Nuqoud	站着的卫兵、游荡着的卫兵	弓箭手、卫兵岗哨、折磨市民的卫兵、卫兵巡逻队	无
5: William of Montferrat	站着的卫兵、游荡着的卫兵	弓箭手、卫兵岗哨、折磨市民的卫兵、卫兵巡逻队	无
6: Majd Addin	站着的卫兵、游荡着的卫兵	弓箭手、卫兵岗哨、折磨市民的卫兵、卫兵巡逻队	无
7: Sibrand	无	站着的卫兵、游荡着的卫兵、弓箭手、卫兵岗哨、折磨市民的卫兵	卫兵巡逻队
8 Jubair Al Hakim	无	站着的卫兵、游荡着的卫兵、弓箭手、卫兵岗哨、折磨市民的卫兵	卫兵巡逻队
9 Robert de Sable	无	站着的卫兵、游荡着的卫兵、弓箭手、卫兵岗哨、折磨市民的卫兵	卫兵巡逻队

行动状态：未引起注意和对峙状态

你在游戏中的大部分时间均为未引起注意或对峙状态。下一节会让你详细了解这两种状态。

隐藏在人群中的杀手：未引起注意状态

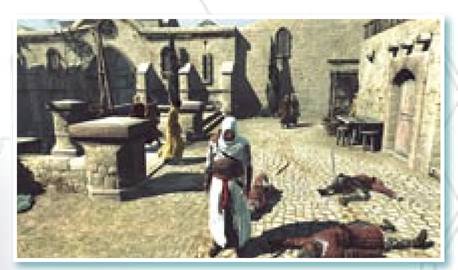


在这种正常的、安全的状态下，你只会被当作大众脸的一般人。只要你不从卫兵身边经过、在其身边（或在其面前）手舞足蹈，卫兵就不会拦住你或攻击你。不引来卫兵骚扰的话，你可以在任务过程中发现许多有用信息。如果非必要进行战斗，重点在于收集情报的话，推荐你尽可能保持这种状态。



你只能在不引人注意的状态下进入屋顶的刺客联络处入口。
这种情况也同样适用于暗杀9个目标的任务中。
完成一个目标的暗杀后，在进入刺客联络处之前，你必须将自己的状态从暴露转变为不引人注意的状态才行。
你被人看见刺杀某人、推搡路人、冲撞他人、公开舞弄武器、表现鲁莽的话，会失去不引人注意的状态。上述行为有时也会导致同步值方块损失。

暴露：暴露与对峙



在众目睽睽之下：暴露和对峙这两种情况可互换，都是指敌军正与你开战的情形，包括战斗、用弓箭瞄准你或追杀你。DNA同步值标志变为红色，你的状态变成“暴露”。为了继续进行任务，虽然你也可以选择与敌人战斗，但建议你变回无人注意的状态中去。

Note

按如下方法从暴露（对峙）状态变回无人注意状态：
脱离追兵的视线，然后找到躲藏点或进行伪装。
杀掉附近的所有敌人，然后找到躲藏点或进行伪装。
DNA同步值条中的艾伯斯泰戈标志显示你的即时状态。
当你暴露时，你推开人群不会损失同步值方块；而当你在无人注意时这么做就会损失同步值方块。在战斗中被敌人击中会损失同步值方块。

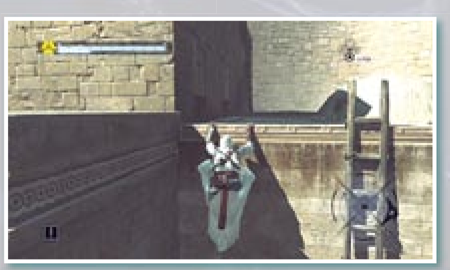
DNA 同步值条

对峙和无人注意状态

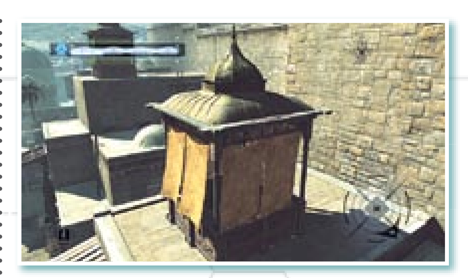
这个可以在你的游戏过程中显示重要反馈信息。左边的艾伯斯泰戈标志会显示如下信息之一：



01\暴露：红色标志
你处于被敌人追杀或与之战斗的对峙状态。逃离他们的视线或与他们战斗。



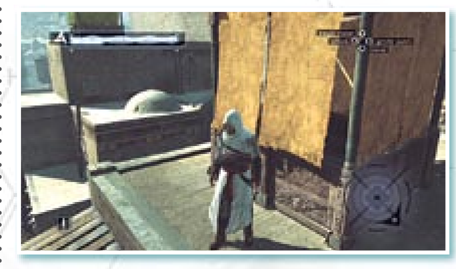
02\平息：黄色标志
你处于对峙状态中，但你不在敌人的视线之内。立即找到躲藏点或伪装起来。



03\消失：蓝色标志
你躲起来了，敌人看不到你。但如果你跑出来，又会回到“平息”状态。保持伪装或躲着别出来。



04\消失：绿色标志
你现在无人注意，但同步值未完全恢复。保持伪装到无人注意的状态。



05\无人注意：白色标志。你现在安全了，只要不做出什么出格的动作。这就是你要追求的状态。

目击指示

在艾伯斯泰戈图标中还有2个额外的小图标：黄色和红色圆圈图标。它们只会在你做出不为公众接受的动作（比如打架、刺杀、冲撞市民等等损失同步值方块的事情）时出现，表示卫兵处于如下状态：



01\起疑：黄色圆圈
卫兵发现了某些可疑的事情（比如发现了尸体、听见有骚乱），但还没有进行调查。



02\识破：红色圆圈
卫兵拨剑在手，正积极的寻找你。如果他们认出你来（你离他们太近），你就暴露了。



卫兵反应情况表

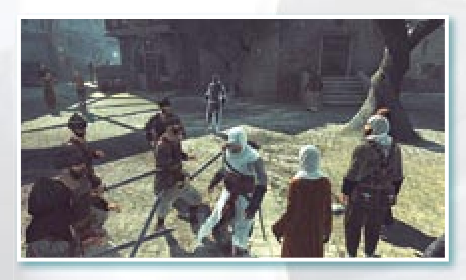
下表显示你什么样的行为会改变一个卫兵的状态，因此可避免引发与卫兵的冲突：

当前卫兵状态	01.你的行为导致被识破	02.你的行为导致对峙状态	03.你在近距离的行为导致被识破	04.你在近距离的行为导致对峙状态	05.你与环境的互动行为导致对峙状态	06.卫兵的行为导致你被识破	07.卫兵的行为导致对峙状态
未注意	看见尸体	看见你杀人；被对峙中的卫兵叫来助战	你撞到他	你抓住他并抛开他；他看见其他卫兵处于对峙中	无	无	无
起疑	看见你推人；看到你手持武器；看见尸体	看到你杀人；被对峙中的卫兵叫来助战	你侵入了他的警戒范围	你撞到他；你抓住他并抛开他；他看见其他卫兵处于对峙中	无	他走到与你很近的地方导致你进入了他的警戒范围；他看见尸体	他走到与你很近的地方导致你进入了他的警戒范围；他看见尸体
识破	看见尸体（在识破状态下）	看见你杀人；看见你与他人互相拳击；看到你手持武器；被对峙中的卫兵叫来助战	无	你侵入了他的警戒范围；看见有人处于对峙状态中	看见你跨步跳、游墙或冲刺；你打破了东西	无	他走到与你很近的地方导致你进入了他的警戒范围；他看见你经过屋顶；你通过一处岗哨；看见你手持武器；看见有人处于对峙

带*内容：“撞上”卫兵是指如下情形：
碰到他
把一个市民推到他身上
把一个流浪汉或侠客推到他身上

带**内容是指罐子、箱子、集市摊档中的货物或木架。

判断你见到的卫兵是否识破你



未注意的、起疑的和识破你的卫兵会如何反应——是个值得注意的地方，可为你的行动提供选择。下面是关于卫兵由未注意、起疑变成识破时的样子，以及你在对峙状态时卫兵的样子：

一个识破你的卫兵的行为：

他向你大喊大叫；你被告知如果再继续你的（不为公众所接受的）举动，就会被攻击。
他看着你。
他拨出剑，就等你“犯错”了。

一个在对峙状态中的卫兵：

他向你大喊大叫；你被警告（有时是用英语说的）你要被攻击了。
你被卫兵围攻。

公众不能接受的行为（以及如何避免这种行为）

在循规蹈矩的社会里，甚至在吵杂的露天剧场和混乱的街道上，有些行为都不能被公众所接受。本节陈述哪些行为能为人所接受，如何在卫兵积极搜查的情况下做出很有意思的事情。

制造骚乱

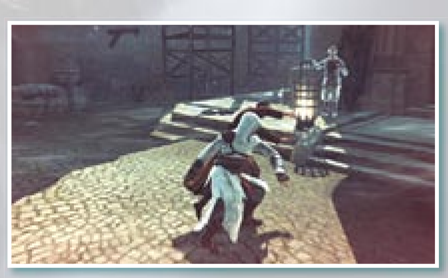
不为公众所接受的行为会导致骚乱。骚乱分小型、大型、暴乱三种。

小型骚乱：



会使未注意你或起疑心的卫兵看着你，或使识破你的卫兵立即与你对峙。如下事件会引发小型骚乱：

卫兵看到你
跨步跳、冲刺、游墙或跳跃
卫兵看到你在他们周围冲刺跑
卫兵看到你与他人互相拳击（你与侠客或审问任务中的目标）
卫兵看见你偷飞刀
你进入了卫兵的警戒范围（你进入时卫兵没有发现）



大型骚乱：

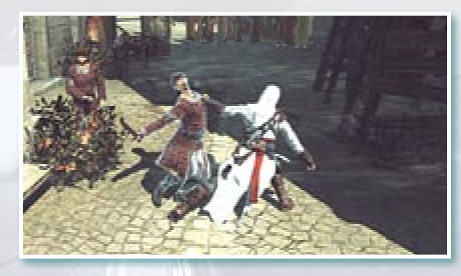
会使未注意你的卫兵看着你，起疑心的卫兵变成识破你的状态并与你对峙起来。然而，

如果你直接与一个未注意你的或起疑心的卫兵互动，他们也会与你对峙起来。如下事件会导致大型骚乱：

卫兵看见你抓某人身体
卫兵看见你碰撞市民或别的卫兵
在你撞到市民或推搡市民后，被卫兵看见或听见喊叫声
卫兵看见你手持武器
卫兵看见尸体
当你进入他们的警戒范围（包括未注意你的卫兵）
如下状态会发生改变：
涉及到一个市民的大型骚乱：一个未注意你的卫兵会看着你。
涉及到一个市民的大型骚乱：一个起疑心的卫兵会识破你。
涉及到一个市民的大型骚乱：一个识破你的卫兵会与你对峙，并与你战斗。
一个卫兵参与的大型骚乱：一个未注意你的卫兵会根据骚乱程度识破你，或与你对峙。
一个卫兵参与的大型骚乱：一个起疑心的卫兵会与你对峙，并与你战斗。
一个卫兵参与的大型骚乱：一个识破你的卫兵会与你对峙，并与你战斗。
一个市民参与的大型骚乱：市民大喊，未看见大型骚乱的卫兵转过来看着你。
一队卫兵参与的大型骚乱：当其中一个卫兵对你有反应后，他们会共同对付你。

暴乱：

这是你最不想发生的事情。如果你有如下举动的话，卫兵会自动与你对峙起来：



你被看见杀了一个市民或卫兵*
一个卫兵看见另外一个卫兵与你对峙
你抓了一个卫兵把他抛开
你在一个市民面前做出不为公众所接受的行为后，市民呼叫帮助**

带*号项目不包括秘密刺杀。某人被杀会导致其周围15米（50英尺）半径范围的警戒区。如果卫兵在这个范围内直接看到你，你就有麻烦了！记住杀了一个无辜的人（比如把他们扔进木架里砸死）会立即导致你与卫兵对峙。所以要小心。

带**号项目表示：当一个市民呼叫帮助时，你就暴露了。但是，如果没有卫兵直接看到你，你会立即进入“平息”阶段。侠客也会大呼救命，而引起卫兵注意，但只会在你与其拳击过程中亮出兵器时发生上述情况（拳击不会发生）。其他被你窃取的受害人也会呼叫帮助，但只会在你偷窃过程中被看见，卫兵才会有反应。



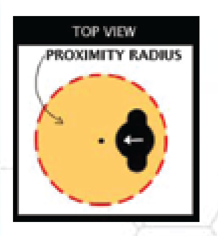
当你开始任务时，记住重要的一点：有时你完成任务必然会引发骚乱（比如用拳头殴打一个审问任务对象）。因此，按照流程指南章节的建议来做，并且坚持“不要在卫兵面前制造骚乱”的原则。



记住当你在市民中制造骚乱时，他们只会大喊抗议；但卫兵会呼叫援兵。所以要做好心理准备面对大批敌人。另外，如果卫兵没有看见骚乱的话，无论市民怎么叫破喉咙，卫兵也是听不到的。

侵入卫兵的私人地盘\警戒范围





一个卫兵的警戒范围

所有卫兵都有警戒范围，如上图所示，在每个卫兵周围1.5米（5英尺）范围内。可以当作是他们的私人地盘。注意警戒范围的中心就在卫兵面前，所以你可以走到他身后而不被他发觉。



确保不走进卫兵的警戒范围，你就很安全（除非你做出什么不合常理的举动来）。

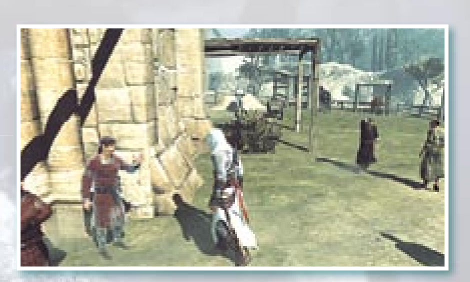


卫兵的视线只有同一平面上6米（20英尺）高的范围。而且他们不会向上看，可以利用这一点，在他们上方行动。只要他们没听见什么动静或看见什么不入法眼的事情，你就很安全。

你一进入卫兵的私人地盘，通常会被卫兵口头警告走开一点。如果你继续留在他的警戒范围内，卫兵会在5秒内再警告你一次。然后，他会从未注意你的状态变成起疑心，再则识破你，最后就要和你大打出手了。

走入一个未注意你的卫兵的警戒范围

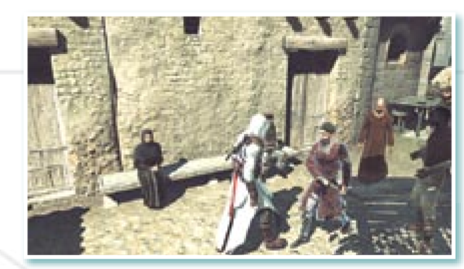
如果你正在伪装或轻轻的推他，他不会有反应，你很安全。



如果你只是站着或走向他，他会要求你走开，否则5秒内会再警告你一次。如果你不走，卫兵开始起疑心。

如果你引起一个骚乱，卫兵开始起疑心或识破你，一般情况下就要开始攻击你了。

走进一个起疑心的卫兵的警戒范围

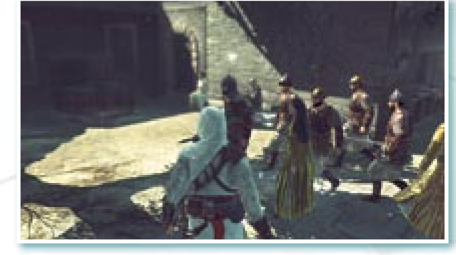


如果你正在伪装或轻轻的推他，他不会有反应，你很安全。

如果你只是站着或走向他，他会大叫你走开，告诉你会被攻击。
卫兵会看着你。

如果你继续这样，但没有引起骚乱，卫兵会拨剑出鞘，等着你做出什么出格举动。他现在识破你了。

走进一个识破你的卫兵的警戒范围



如果你正在伪装或轻轻的推他，他会攻击你。

如果你走进他的警戒范围，他会向你大叫，然后攻击你。
大战一触即发。



进入了卫兵的警戒范围，只要伪装或走开，离开了卫兵的视线就不会惹上麻烦，不论骑马或步行都可以。但是，如果你在伪装时撞上卫兵，伪装就无效了。



中心区域卫兵、巡逻队和岗哨

在城市中卫兵与中心区域中的卫兵唯一的区别是：

后者的警戒范围比较大（15米/50英尺）。
后者的视野较远（50米/164英尺）。
所有中心区域的卫兵都会识破你，而且随时准备与你对峙。
走路或骑马时，保持伪装的无人注意的状态。
你也可以骑马冲过卫兵；他们落后你50米（164英尺）的话，
就不会追你了。

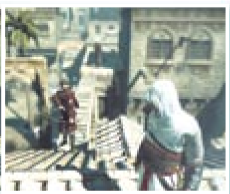
侵入弓箭手的私人地盘\弓箭手的警戒范围



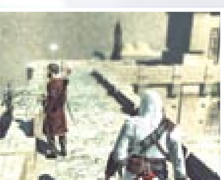
屋顶弓箭手不能容忍你站在他们的屋顶上，会自动起疑心。

他们的视野范围是前方90度角的15米（50英尺）内。这意味着他们视野不开阔，比地面的卫兵容易被暗杀。一旦弓箭手看见你，会出现如下情况：
你被警告不该跑到屋顶上来，给你10秒钟消失。
如果你离弓箭手不到5米（16英尺）距离，他会用弓箭或拨剑攻击你，或者会上前来与你战斗。
一个起疑心的弓箭手左肩背着一把弓，可以此看出他们的状态。
一个识破你的弓箭手一见到你会大喊大叫，并开始攻击你。
和其他卫兵一样，弓箭手只能看到6米（20英尺）高的范围，因此如果你正在攀爬的鸟瞰点高于这个范围，就不用担心被弓箭手发现。弓箭手有时是站着不动的，有时是在巡逻的。他们都是一个人的，但要小心附近屋顶有无其他弓箭手。





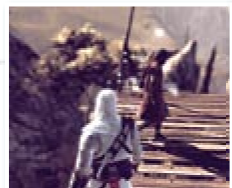
站着的弓箭手：他们站在一个地方，看着一个方向10秒，然后右转90度角注视10秒，然后重复这个动作，直至完成一圈的方向。你可以走到或爬到其身后，从后暗杀他。重点推荐你使用飞刀！


巡逻中的弓箭手：这种弓箭手有特定的巡逻路线，通常是走到所站房屋的四个角。他们走到一个地点，停留10秒钟，转90度角在另一地点停留10秒钟，然后重复这个动作直至完成360度范围。采用上面同样的战术搞定他们。



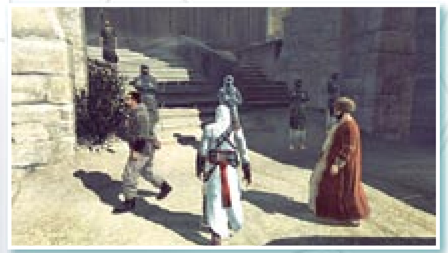
如果你杀了一个弓箭手，在你正在进行的记忆片段中，不会有人来接他的位子。
如果你与卫兵在屋顶战斗，10米（33英尺）范围内有个弓箭手的话，他们会向你射箭。
弓箭手不会从屋顶下来，容易溜过他们。





中心区域的弓箭手：这种弓箭手的行动规律与城市里的弓箭手是一样的，但他们的视野范围是前面50米（164英尺），而非15米（50英尺）在攻击他们之前要考虑到这一点。

侵入一排卫兵\卫兵岗哨的警戒范围



排成一行的卫兵比单个卫兵要更值得注意。他们的警戒范围是前、后各1.5米（5英尺）范围，要暗杀他们有较高的难度。与此同时岗哨两边通常都有墙，要想从左右两边实施暗杀就更难。一开始，卫兵岗哨通常都是对你起疑心的，注意如下情形：

起疑心的岗哨卫兵会向你大声警告，然后变成识破你的状态。

当你进入识破你的岗哨卫兵的警戒范围，他们一见到你就会攻击。

如果你试图通过岗哨卫兵，他们会自动与你对峙起来。

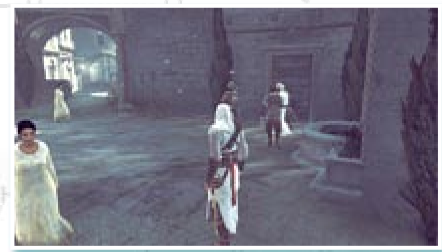
你与其他卫兵在岗哨10米（33英尺）范围内战斗，岗哨卫兵会加入战斗。

当与你对峙的岗哨卫兵离开岗哨30米（98英尺）之外时，他们会返回岗哨，意味着你可以逃脱岗哨卫兵的追杀。



要想安全通过卫兵岗哨，参考第34页题为“进入城市的4种方法”的章节。

侵入折磨市民的一队卫兵\围成一圈的卫兵的警戒范围



在你解救市民的支线任务中，经常可以看到一群卫兵围着一个市民（更多信息请参考本章任务部分）。这群卫兵的行为与岗哨卫兵的一样，但如果你有如下行为，他们会立即与你对峙：

你锁定其中一人为目标。

走到这群卫兵中任何一人的1.5米（5英尺）范围内。

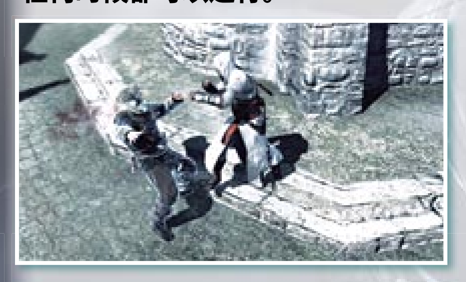
从这群卫兵中间穿过。

行动训练数据\格斗

现在，你已经想像的到与一打卫兵（还有更多人排队等着收拾你）大战一场会有什么结果了。尽管你的原则是尽可能不打架，你也可以用你的五种武器之一或其他任何格斗技能与卫兵开战。

拳击

任何时候都可以进行。



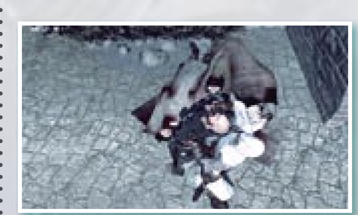
你的双拳难敌持剑的敌人，但在审问任务中必须用拳头，或者只是为了找乐子而殴打市民，按数字键4选择“拳头”后，按鼠标左键攻击目标以使对方投降。在其他格斗过程中，推荐你使用利刃兵器。

袖剑

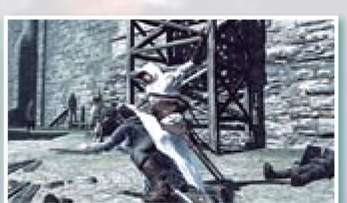
在第一等级时可用（取得之后）。

你左手断掉的无名指位置有世上最令人恐惧的刺客武器：袖剑。

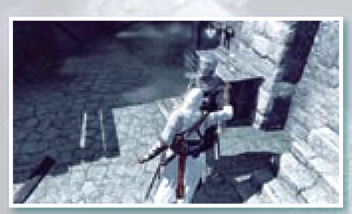
使用袖剑（按数字键2选择）可作如下暗杀行动：



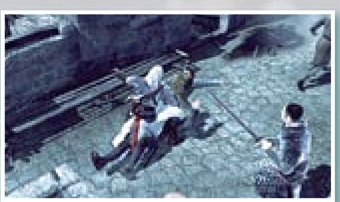
低调暗杀（从目标身后抓住其颈部、用刀刺杀）



高调暗杀（跳到目标身后用袖剑刺入其颈部）



突然一击（你若无其事的走向一个卫兵或市民，突然用袖剑刺穿其胸部）



奋力一击（把敌人推倒在地，在他起来之前暗杀他）



悬梁刺杀（在目标上方抓住攀爬点，突然飞扑向目标实施暗杀）



记住在暗杀前先锁定目标。你也可以用防守反击动作。记住一旦防守不成功，就会被对方多攻击几次。

只要你溜到卫兵身后，选择袖剑，按攻击键，便可完美实施暗杀。为确保每次暗杀成功，你必须熟悉如下原则：

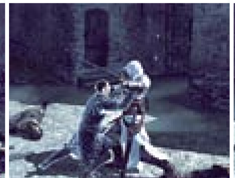
如果一个卫兵对你起疑心（他正在看着你），你通常是不能暗杀他的。

如果是上述情形，绕到卫兵身后（警戒程度较低）或在其对你有反应（基于警戒范围）之前暗杀掉他。

被暗杀的卫兵在倒在地上后才变成尸体，这使你有时间离开现场。

一旦他倒在地上，附近的卫兵会立即惊动，通常是变成起疑心或警觉起来。

暗杀掉一个卫兵不会造成骚乱。只会弄出一具尸体来。


当你企图暗杀一个起疑心的卫兵时，他会抓住你把你推开。





只要抓住敌人一推，他会倒在地上，在他起来之前暗杀他。



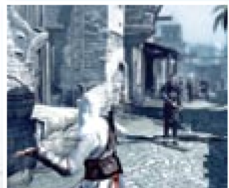
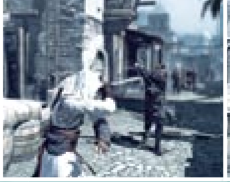
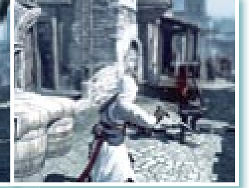
在一群卫兵（推荐岗哨卫兵）附近暗杀一个单独的卫兵，当岗哨卫兵离开岗位前去查看时，溜过他们身后。这是个潜入城市的重要手段。

飞刀

第三等级可用，取得飞刀腰带之后：5把飞刀。
升至第六等级，取得飞刀靴带之后：共10把飞刀。

升至第九等级，取得飞刀肩带之后：共15把飞刀。

先练习一下飞刀，按数字键1选择，从远处投掷飞刀杀敌。

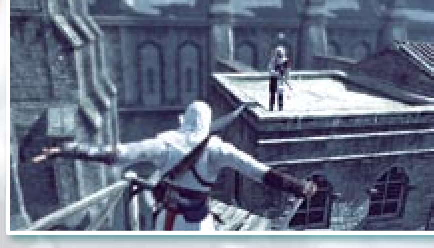
选择飞刀后，可在远距离投掷飞刀。很快的，敌人便轰然倒地。



在与敌人近身肉搏或与一圈敌人作战前，先用飞刀放倒来势汹汹的2、3个敌人。

当一个比较难缠的圣殿骑士向你冲过来时，先使用飞刀伤他一下，之后的近身肉搏就容易得多了。





在屋顶边缘的敌人面前或岗哨卫兵面前发射飞刀，以分散他们的注意力。

但是不要太过依赖飞刀。你想用飞刀暗杀特定目标的话，是没有效果的，只会惹火他们而已。



Tip

记住，只有先锁定敌人，才能准确投掷飞刀。否则会浪费飞刀的。



建筑物边缘、屋顶和其他障碍物会阻碍你的飞刀射程。在扔飞刀之前确保你与目标之间畅通无阻。但是也要记住只要锁定了敌人后，你不必在扔飞刀时一直看着敌人。

在使用性价比较高的飞刀武器时，记住如下重要因素：
投掷飞刀会引起小型骚乱。
飞刀杀敌可以一刀一个。
当一个卫兵看到你用飞刀杀人时，他会立即与你对峙起来。
没有亲眼看到你投掷飞刀的卫兵和市民的反应与他们“看到尸体”时的反应一样。
当一个卫兵看到一具尸体时，会立即变成“识破”状态。
识破你的卫兵会对小型骚乱警觉起来，因此当他们看到你扔飞刀会与你对峙起来。

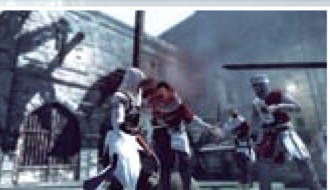


除了从侠客身上偷窃到飞刀，返回马斯亚夫的 Al Mualim 处也可获得飞刀。

短刀

第二等级可用（取得之后）。
升至第八等级，可获得攻击力+1的短刀。
在某些刺客团体中，短刀被认为是匕首的加长版。短刀挥击速度快，但造成的伤害比剑要小。按数字键1选择短刀，可比飞刀更有利。你只能在近战中使用短刀。



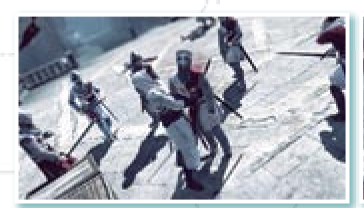
在格斗中短刀可作如上图所示的动作。短刀比剑的挥击速度快，但容易被卫兵反击。如上图所示，短刀可作出一系列漂亮的反击动作。

剑

第一等级时可用（取得之后）。

升至第五等级，可获得攻击力+1的剑。
升至第七等级，可获得击破敌人防御的剑。
升至第九等级，可获得攻击力+2的剑。

在某些刺客团体中，剑也被称为“长剑”，挥击速度相对较慢，但威力较大（按数字键3）。你只能在近身格斗和马背上时使用长剑。如果你暴露了或被发现了，与卫兵作战时就应该使用长剑。






上图显示的是使用长剑格斗的情形。长剑挥击速度比短刀的慢，但不容易被卫兵反击，而且较容易击倒难缠的敌人。

长剑短刀交战原则

你的战斗能力随你祖先的刺客等级发生变化。下面的能力在游戏各阶段中分别获得。了解哪些能力你拥有了，哪些你还没有是很重要的；在马斯亚夫城堡比武园的导师可以为你获得的每个技能提供练习教程。刺客不但以致命的防守反击闻名于世，而且还拥有各种技巧，你要充分利用。工欲善其事，必先利其器。在外出闯荡之前，你必须先熟练掌握各项格斗技巧。

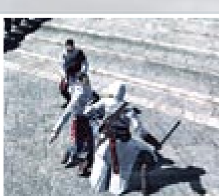
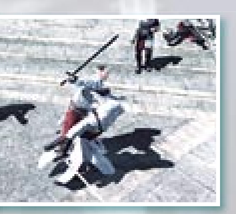
剑术分为攻击剑法和防守剑法：

低调攻击剑法





步法：在低调状态下按“行走”键，按摇杆控制方向，慢慢移动步子。

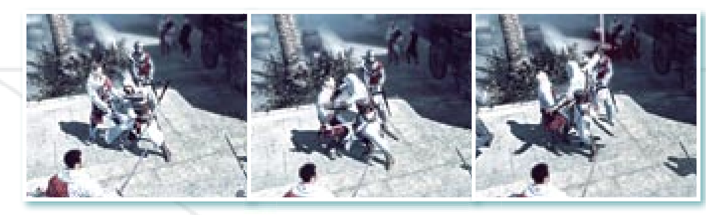
抓法：按Shift键（徒手）抓住敌人一推，按摇杆来控制推敌人的方向。



把较难对付的敌人（如圣殿骑士、卫兵头目）从屋顶推下去，他们也是一命呜呼的。因此要充分利用这个技巧！



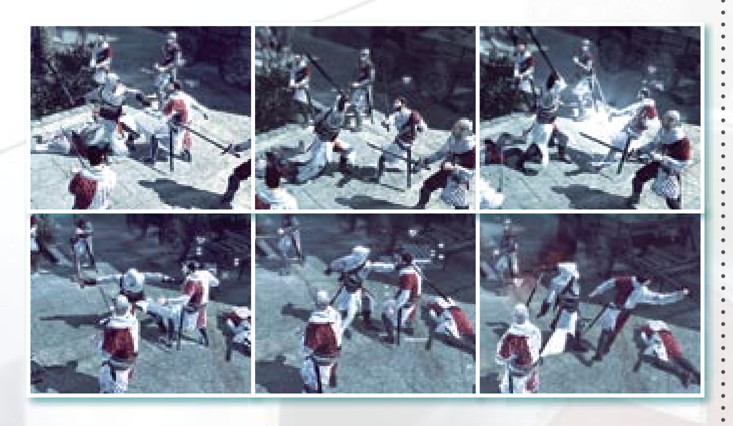




攻击：按鼠标左键使用当前武器攻击。
要使战斗容易些，就使用短刀或长剑。



高级攻击技巧\强力攻击：攻击力大小是根据你按住攻击键的时间长短来决定的。轻按的话使出快速攻击，长按的话则使出较慢但较强的攻击（如图所示）



高级攻击技巧\连击：连续按攻击键来使出连击。注意按键的节奏——你的连击会逼退强敌。持续连击会令敌人最后无法招架而被砍杀。



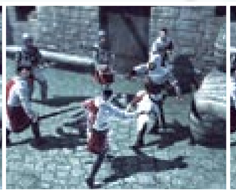
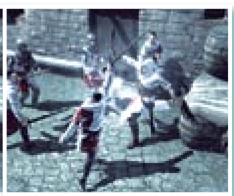
高级攻击技巧\锁定和攻击：对付一帮武艺较低的敌人时，先攻击一个敌人一下，然后立即锁定另一个敌人进行攻击，再锁定第三个敌人攻击。对包围着你的敌人来个循环攻击，如果他们挡住你，就把他们分隔开或逼退他们。



高级攻击技巧\击破防御：最后一个要学会的技巧是击破敌人的防御，按住方向键上前攻击敌人。当敌人失去平衡时，跟上前使出连击。

低调状态防御动作

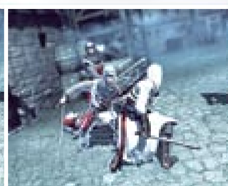
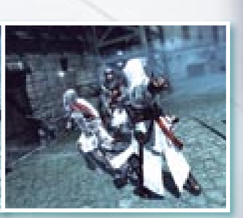
在战斗中，按住“高调”键可作出防守反击和躲闪的防御性动作。

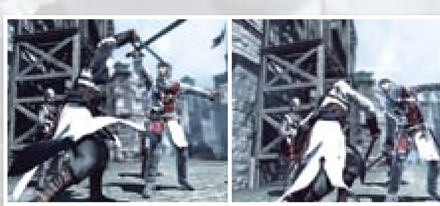
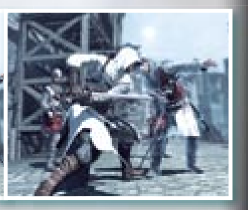
格挡：一般情况下按住“高调”键，就可格挡敌人攻击。在想好攻击计划之前先立即做出格挡动作来记住，在格挡过程中你还是有可能损失同步值方块的。



躲闪：算准时机按“行走”键（事前得多加练习）来实现躲闪动作，让敌人暴露出弱点来反击。

反抓：算准时机按Shift键（就在敌人伸手想要抓你时）来实现反抓动作，把敌人推开。有时你可以给敌人补上一剑，有时你可以把敌人推得倒在地上。你也可以对抓住你的敌人进行反抓，即抓住他的手腕把他推得远远的。

防守反击：在敌人开始攻击你时，算准时机按攻击键，就可实现防守反击。你利用时间差，给敌人华丽的致命一击。根据敌人攻击方式和你按键时机的不同，防守反击的动作也会有不同。

锁定目标和脱离战斗

记住你不必时时战斗，想要逃跑时就停止锁定敌人掉头冲走。解除锁定目标状态，你就不会一直绕着敌人转了。

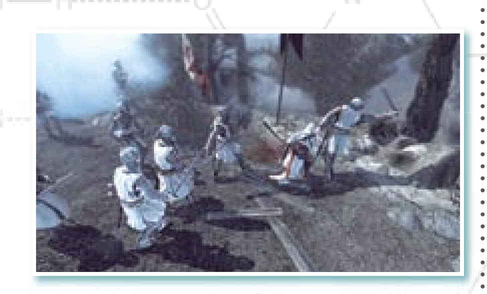


事后战斗

利用如下方法确保在各种战斗情形下生还：

如果有个敌人在嘲弄你，立即攻击他。

如果一个敌人想给你强力一击，你先快速攻击他。



如果一个敌人来抓你，使用反抓动作。记住时时变化你的攻击方式，结合利用躲闪、反击和连击。

防守反击是目前为止最重要最有效的攻击方式。

快速攻击不能击倒敌人的话，随时准备做出反击动作。

在马斯亚夫的比武园多加练习。

如果你遇到武艺较高的卫兵，先锁定他们。你必须拖垮他们，因此专门反击他们直至击倒他们为止。

如果你毫发无损的成功击杀敌人或成功利用了敌人的失误，你就可以击溃剩下的敌人。

短刀或长剑都可使用。在最终取得攻击力+2的长剑后，在后来的战斗中都使用长剑吧。

各等级格斗技能

下表显示你取得格斗技能（均可在马斯亚夫比武园练习）的时间：

技能	攻击类型	等级	备注
实战	攻击	1	基本的攻击和连击
连击	攻击	1	施展连击使敌人无法招架至死
防守反击	反击	2	对敌人的攻击进行反击
飞刀	投掷	3	获得飞刀和短刀
反抓	反击	4	你可以反抓敌人把他推开
失衡	无	5	当你被推开时，你在打滚后站立起来而不会倒在地上
躲闪	反击	5	你可以躲避敌人的攻击然后进行反击
击破防御	攻击	7	你的攻击势不可挡，敌人会被打得失去平衡

隐秘行动训练数据\逃脱和伪装

现在你已经了解了什么情况下会被发现、受威胁和作战了。本节将陈述在任何情况下如何逃脱。

首先，如果你没有伪装或利用躲藏点的话，你就会与敌人对峙。



单单使用祈祷式的伪装没有多大用处；如果不找到更好的伪装方式，卫兵就会注意你的！

当开始对峙时

如果你没有伪装或利用躲藏点的话，你就会与敌人对峙。记住如下引发对峙的情形：

一个卫兵看见其他卫兵与你对峙，会自动加入战斗。卫兵的数目会上下变动，但不会超过12个。



如果你逃脱追兵，却遇到更多的没有与你对峙的卫兵（比如在城市的新区域），他们不会攻击你，除非他们看见有卫兵在追你或听到警报。

卫兵通常不会对本区中暴走的市民有反应（如果他们没看到你或你在他们面前制造骚乱）。

尸体会分散卫兵注意力



你可以在没有被其他卫兵看到（甚至他们就在附近）的情况下，利用袖剑暗杀某一卫兵，只要被杀的卫兵没有引起他人警觉、你仍没有被发现。但是，所有卫兵都会被尸体所吸引，不论你杀的是市民还是卫兵、或者是从屋顶掉下来的人。



一直暗杀市民的话你会失去同步值方块，只会上一个记忆线索里恢复。你的祖先没有对无辜市民下毒手！

虽然尸体不会暴露你的位置，但卫兵看到你后会变得机警。他们上前查看尸体，5秒钟后他们会变成识破你的状态。另外：

卫兵只会被一个尸体吸引一次。

脱离对峙

步骤01\逃离敌人的视线范围

可通过如下方法之一达成：



逃离卫兵，跑到角落里，你被暴露的图标会变成“平息”状态。然后爬上一座墙或找到一个躲藏点。



杀掉现场附近的所有卫兵，当没有卫兵再出现时，伪装起来，你被暴露的图标会变成“平息”状态。

步骤02\平息



你仍然在对峙状态，如果再被积极寻找你的卫兵看到还有可能暴露。但是你在目前状态中有了更多的选择：可以伪装或利用躲藏点作掩护，变成不引人注意的状态。

步骤03\伪装

当你的状态平息时，你还不能在低调状态下伪装——伪装只在不引人注意的状态下才有效。正确的方法是利用如下躲藏点：



朝圣者：混进四个一群的朝圣者中进行伪装。你会自动跟随他们移动。朝圣者可在你解救市民的附近找到，也可在城市地图上标有半圆型标记的地方找到（通常在关键地点或特定建筑附近）。他们的路线总是圆圈形的。



朝圣者可以你安全的通过卫兵岗哨。这是个完美的战术！





自发帮手：这种壮男（阿卡城）或穿着黑袍的侍僧（大马士革和耶路撒冷）会帮你缠住追兵，让你顺利逃脱追捕进入“平息”状态。虽然他们不能提供伪装的条件，但能拖住敌人。他们只会在你完成解救市民任务后出现。



长椅：在“平息”状态下，坐在两个市民中间，追兵会在你身边跑过而不会发现你只有在长椅两边有市民坐着的情况下你才能坐下；如果他们站中，必须“平息”下来。记住多在房屋里或路边寻找长椅。



干草堆：你可以从地面或使用“信仰的飞跃”跳进装满干草的推车或干草堆。当你暴露或就要“平息”时，最好使用“信仰的飞跃”掉进干草里。



屋顶避难所：这种小型建筑物挂有布帘，散布在城市当中，可让你进入。当有人在后面追你并能看到你时，一定要在其看不到你的方向进入屋顶避难所。必须在“平息”状态下使用屋顶避难所，然后藏在里面直到安全时才能出来。

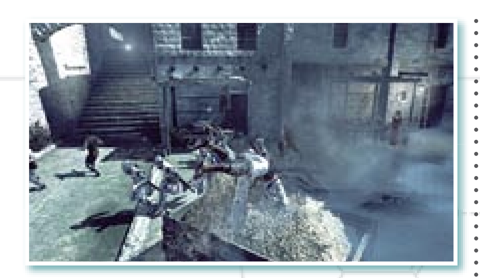


如果你自动从干草堆或屋顶避难所跳出来，你还是会暴露。在某角落处甩掉追兵，再回到上述躲藏地点。



如果你要查看身后的追兵，在逃跑过程中切换到追尾视角。

一旦你开始伪装或进入躲藏点，你必须呆到卫兵停止搜寻后才能出来。卫兵会做如下事情：



他们回到最后看到你的地方。
他们四处查看，有时会困惑的抓抓头皮。
他们耸耸肩，有时会自言自语说让你跑掉了。
他们离开你所在地点；你现在是无人注意状态，可以出来了。



如果你在一个任务中暴露了，你可以在变回无人注意状态后再次进行这个任务。

全城警报

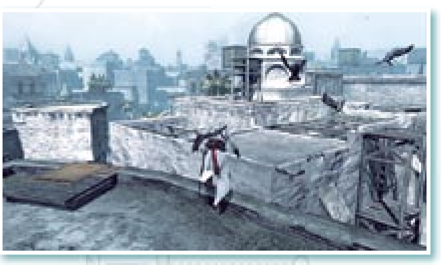


最危险的时刻是你在某个暗杀目标任务中暴露了自己。现在城中的每个卫兵都会识破你，随时会攻击你！如下是保证自己的安全所必须做的事情：



杀掉目标。只要他还活着，你就处于对峙状态中。

回到刺客联络处。
逃离追兵的视线，伪装或找到躲藏点，变成无人注意状态，回到联络处。



当出现全城警报时，会出现如下额外的难题：
城市所有大门都关闭。
所有卫兵都会识破你。
警觉的卫兵一见到你就会攻击你。
只要你变回无人注意状态，卫兵停止追捕，但仍会识破你。因此在回到刺客联络处途中必须格外小心。

互动训练数据\特定市民

一些你遇到的市民与一般人不同，了解如下各种有威胁的、可能妨碍你的、可能帮助你的人物类型，正确的与他们互动。如下是各类人物的详细情况：

Caution

如果你错误的与下面的市民互动，就会引发一场大型骚乱，而惹来卫兵的“关照”。

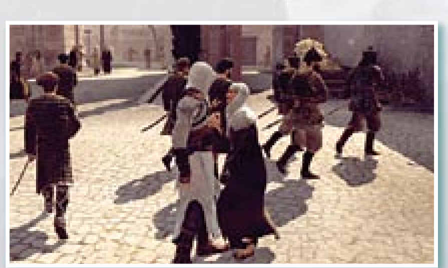
顶着罐子的人：如果妇女头上的罐子掉下来摔破，会引发一场大型骚乱。
对策：轻轻的推开她们或完全避开她们。



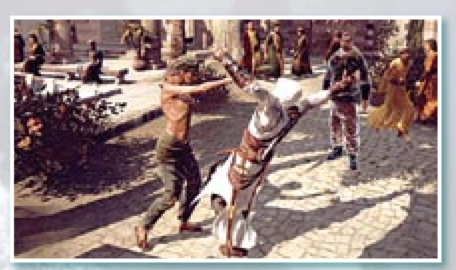
抱着箱子的人：如果这人手中的箱子掉下来摔破，会引发一场大型骚乱。
对策：轻轻的推开他们或完全避开他们。

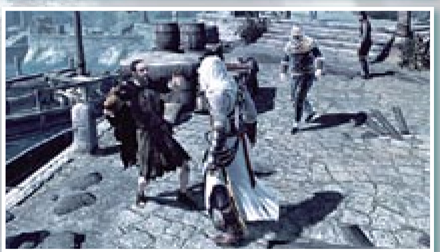


乞丐：如果你用力推开她们，会引发一场大型骚乱。
对策：轻轻的推开她们或完全避开她们。



流浪汉：这种疯子（或酒鬼）会把你推向其他人，会引发一场大型骚乱。
对策：避开他们，暗杀他们然后快速离开，或者小心的抓住一把推开。

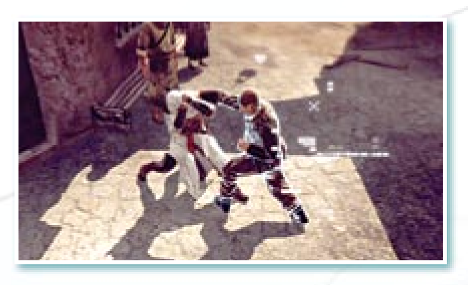




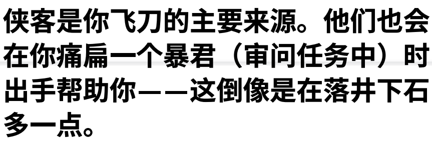
侠客：如果你从这种人身上偷飞刀，会偷到5个。如果他发现你在他身上偷东西，会用拳头和你打起来。这样会引发一场小型骚乱。对策：成功完成偷窃。失败的话，送他一顿老拳，打到他投降。如果你亮刀子，会引发一场大型骚乱。







侠客身上出现在滑稽事情：遇到一个侠客会发生如下事情：



侠客是你飞刀的主要来源。他们也会在你痛扁一个暴君（审问任务中）时出手帮助你——这倒像是在落井下石多一点。
反对暴君的侠客不会在乎其他市民的反应。
他们只在你撞到他们或看到你在偷他东西时，与你发生冲突。
一旦他们警觉起来，会看着你，并跟踪你15秒钟，表现出随时准备与你干架的样子。
接下来5秒内他们会大声的嘲弄你。
与他们拳头打斗会引发小型骚乱。
如果其他侠客看见你与一个侠客打架，会参与打架。
如果你拨出兵器，侠客会跑到卫兵处求救。你会处于对峙状态。
侠客不受士气影响，他们不会在拳击中逃跑。
从他们身上偷窃成功，可得到5个飞刀。
如果用拳头打败一个侠客，会得到1个飞刀。
如果用兵器杀了一个侠客，什么也得不到。

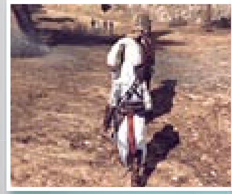
马匹训练数据\骑术

骑术介绍



在中心区域的漫漫长路中，骑马是最快捷的方法。你只要骑马到达每个城市的大门口和马斯亚夫就行——你不能骑马进入城市。

学会基本骑术和高级技巧。



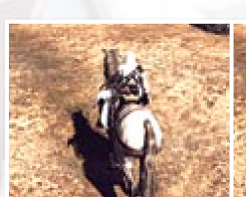


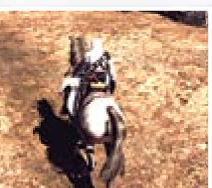


按“空手”键或“行走”键上马。从马的两侧和后面都可以上马。中心区域的任何马都可以骑。

你下马之后，马儿还会跟着你，因此某些地方可以斟酌一下与你忠实的马儿汇合还是另找一匹。马匹分散在中心区域各处，而且每座城市大门口都能找到。



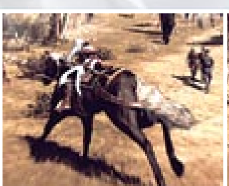






按“行走”键骑马慢走进行伪装。在附近有卫兵的时候这样做，保持距离，不要进入他们的警戒范围。







在高调状态下，按“行走”键使马儿进入冲刺状态。这是长距离旅行或冲破卫兵巡逻队（不是卫兵岗哨）的好方法。在冲刺状态下较难控制方向，因此要在角落处慢下来转向。

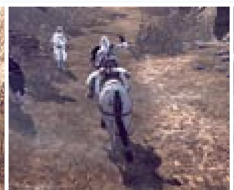
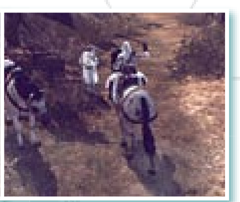


按鼠标左键会使马儿前蹄高高跃起，大声嘶叫，这样可以掉转方向。



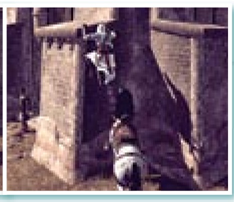


如果马匹遇到了栅栏，倒了的树，岩石或其他障碍，如果它办得到的话，会自动跳过它们。如果您的马不肯，可以按加速键或自行绕过障碍。记住，你的马可跨越军政府驻军或前哨的外围-那些低而尖的篱笆墙。

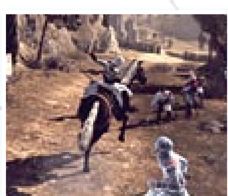




当被发现时，按“武装”按键即可拔出你的剑。现在你可以在乘马靠近敌人后在单侧砍杀他们。记住，只可在卫兵不多的地方使用这个技巧！不建议当该地域卫兵过多时使用。





记住，使用“解除武装”按键可以下马。如果在快马飞奔时按下此键，当你松开它时可以做出一个大跳跃动作。可以尝试借此越过警卫或跳上瞭望塔。





在游戏的后期，圣地将充斥着巡逻卫兵。卫兵们排成一个三角队形时，不必在意；而形成一条线或从你的马的下方切砍马腿时（如图所示）会造成你落马并摔在地上。要赶快站起来并开始战斗。还有，最好能够在敌人围攻马之前就减速，或者下马以你自己的方式战斗



如果你想快速的打开未知区域地图，找到所有的要道，就别一直在道路的中间行进，靠道路的里侧行进会让您尽可能的缩短旅程。

D N A 常规训练\调查

这些导示很大程度上指出最好的战术意见，可以在进入圣地的征途上进行尝试。为了让你有所准备，这里有一些你需要了解的对各项任务的一般性规则。

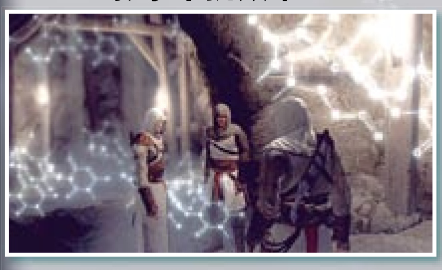
圣地和艾伯斯泰戈实验室



游戏一共分为7个记忆片段，每一个都要花费一天（游戏时间）完成。你每一天的开始和结束都在艾伯斯泰戈实验室里。记住，你可以找艾伯斯泰戈实验室的雇员谈话，如果你知道如何进入他们的终端的话，甚至还可以阅读他们的电子邮件。

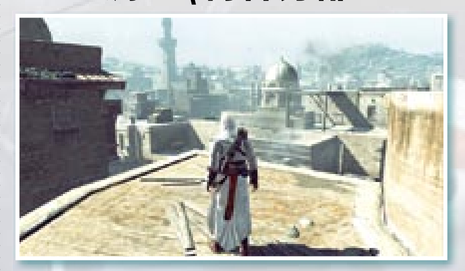
在其他所有时候，你都是在你的祖先记忆里进行活动。你要你要从Al mualim那里得到每次任务的情况介绍，然后必须穿越广阔的中心地域并见到你的R a f i q，他就在每一个城市中心地带的刺客分部里。在他认为你的身份值得完成暗杀城市重要目标之前，他会要求你完成多项调查。

影象干扰效果



在某些时候，当你和另一个人交谈时可以旋转镜头看看你的周围。此外，当你看到一个影象干扰效果时（如图所示），按下任何按键，就可以获得一个新的（通常是近距离观测）的角度来观看该次谈话。这将揭示下一章节的内容。

调查\刺客分部



到每一个城市里和你的兄弟碰头是非常重要的。刺客分部，是一个有着铜圆顶却没有其他任何标示的建筑，R A F I Q住在里面。他会研究你的调查数据，并在他认为可以的条件下授权你展开暗杀重要目标的行动。在完成2至4个调查之后，你只需来见他一次即可进行重要刺杀任务。

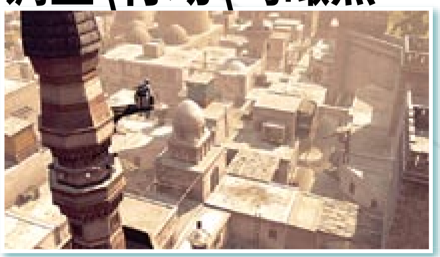
调查\行动\解救市民



在城市的每一区还有一些卫兵小队- 他们是一群品行恶劣的军人，正使用暴力威胁欺压女市民或朝圣者及其他更恶劣的行为你可以无视市民的请求帮助，或者针对任何城市卫兵进行攻击。战斗过后，重新找到被救助的市民并和他谈话。

Note 被解救的女市民会叫来自发的帮手，他们会帮你纠缠住卫兵.所以，记住他们的位置，以后可以方便的利用他们摆脱敌人。而朝圣者会叫来他的同伴，让你进入他们的队伍以掩人耳目，而那些必须强行闯入的区域也可借由朝圣者的队伍混入。解救所有需要你解救的市民来完成这项调查任务吧。

调查\行动\鸟瞰点



每个城市里都有许多的尖塔，尖顶，或瞭望塔楼可攀。当你到达顶端时，HUD图示部分将同步提示你何时何处可进行鸟瞰式眺望。在你得到广阔怡人的眺望特写画面之后你的地图会进一步完善，它揭示了在你附近的调查项目（由你决定是否接手调查）。继续攀登其他鸟瞰点，直到现有地图里所有的调查项目都被揭示即可完成“鸟瞰点”这个调查项目。

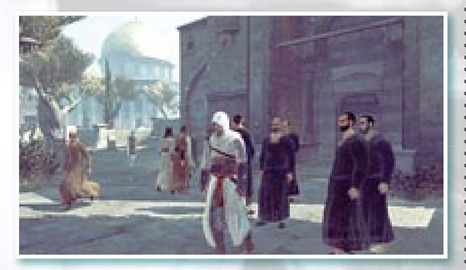
调查\行动\其他目标

Note 这是“同步你的DNA”的一种形式，可以有效地给你更多的时间来战斗（即增加你的体力）在漫长的战斗历程中，这个目标纯粹是可选的。这虽然是一个为战斗而设计的特殊形式，但同时也应该能满足你的挑战要求。

在整个历险过程中，挑战"其他目标"，可以使你的“DNA同步值”升至最高-20 。这都是些可选任务，不论你是在开拓了的新区域或者是在已经开拓完毕的区域，你都可以尝试。



例如这张图，显示在A c r e 大教堂进行大跳跃式坠降后，同步率会上升。这就是一个所谓的"其他目标"



这张图显示的是在一名女市民被挽回一命后，一组自愿者出现并站在了街角主要庭院附近的圆顶岩石后，这是第二类的"其他目标"

完成下列情形之一的，可以激活其他目标：访问，攀爬，并在中心地域或者大马士革,阿克及耶路撒冷的每个区的任何鸟瞰点顶端同步眺望在大马士革，阿克,及耶路撒冷的每个区完成任何解救市民的可选任务。



当您已经完成了这些“其他目标”中的任何一个，这个同步率增加条就会出现(除非你在HUD显示部分关掉了相关选项)它将告诉你“其他目标”已经更新，其中一部分已经填补完毕。



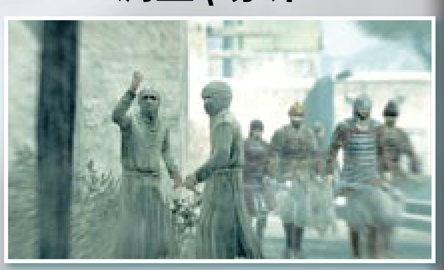
当你在圣地的任何部分完成附加的14个“其他目标”增加条会显示出第15个。一旦出现这种情况时，说明你实现了一个DNA同步增加.你可以在整个圣地继续完成其他任何目标。以下是列表，显示有多少项可供选择。这标示着“目标”比“DNA同步更新”更多，所以你可以从中挑选一些来作为自己挑战的目标。最后一点，一旦你完成了一个“其他目标”，你是不可以再执行一遍的。（也就是说例如重复攀登同一个鸟瞰点不会导致你的增加条进行第二次更新）

圣地全部“其他目标”数量

城市和街区	目标人物	鸟瞰点数量	待解救市民	总数
Damascus Poor	Tamir	9	12	21
Damascus Middle	Jubair Al Hakim	7	8	15
Damascus Rich	Abu'l Nuqoud	10	10	20
Damascus Total	—	26	30	56
Acre Poor	Garnier De Naplouse	11	12	23
Acre Middle	Sibrand	9	7	16
Acre Rich	William of Montferrat	11	9	20
Acre Total	—	31	28	59
Jerusalem Poor	Majd Addin	6	8	14
Jerusalem Middle	Robert de Sable	7	6	13
Jerusalem Rich	Talal	9	12	21
Jerusalem Total	—	22	26	48
Kingdom	—	12	0	12
总计	—	91	84	175
打开20个“D N A 同步增加”总共需要				105

Tip 下一章节的导示将有助你尽早填满你的“同步系统”条，当然你可以在任何时候进行尝试。

调查\窃听



在很多时候，你可以窃听两个或两个以上市民或卫兵的窃窃私语。只要找到最接近两个谈话者的长凳（通常有一个，有时两个）不要打断或靠近他们。用你的鹰眼去看着所要监听的对象，并听取他们的谈话的内容

调查\窃取

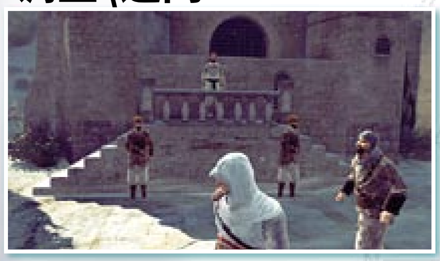


找到两个（有时是多个）正在谈话的市民或卫兵，然后须保持低调并逐步地靠近刚才谈话的任意一人近到可以进行窃取行动的程度。当交谈结束后，尾随目标即可窃取钱包或挎包内的信息如需要一个更宽阔的视角，你可以随时停止窃取行为。当他停下来，感到迷惑，后退，或者看着远方的时候，按住你的解除武装按键即可抓取各种包裹里的信息。



你可以对特殊目标进行窃取，就是对城市里的那些武夫进行窃取，以补充自己的飞刀数量。。

调查\逼问



需要你窃取信息的对象通常来说是那些在讲经布道或者出现在讲坛上及城市里某些其他重要场合的暴君和演讲家。要逼问，就要等那个反动者停止演讲后，跟着他到一个僻静地区或者立即冲到他面前，用你的拳头狠狠的揍他。记住，千万不可使用刀剑！这个家伙最后便会吐出你想要的信息。

调查\线人

在整个圣地的所有城市里，你可能会在一些特殊场所遇到长袍男子，他们有些重要信息要告诉你（通常是暗杀目标） 。这些人便是线人，他们需要你以完成特殊任务的方式证明你的价值。

找寻线人

与其它类型的调查相比，发现线人有两种方式：
攀爬城市街区内的鸟瞰点：当你要寻找线人时，首先爬上鸟瞰点，然后查看你的记忆地图，即可查找他的位置。他是不会从那个位置离开的。
也可不借助记忆地图的标记寻找线人；不论你是否使用鸟瞰点打开区域地图，线人都在那个位置等着你。

每个调查项目都会有一个线人，这意味着如果有两个暗杀任务，就会有两个线人在该区内。找到线人并跟他谈话（前提是你必须没有引人注意） 。一旦你和他进行了谈话，线人会针对给你的任务给与你信息提示。如果你在完成任务前返回到线人处，他会暗示你任务仍需要完成。

Note

线人每次看见你时，都会做一个被认为是小暗示的刺客动作。

线人\暗杀请求



在城市里有某些卫兵给这些线人带来了很大困扰，于是他们会要求你暗杀掉这些卫兵。这些线人不想引起任何人的怀疑，所以他要求你执行任务时一定要谨慎小心。

你需要暗杀的目标数量在1~5个左右。

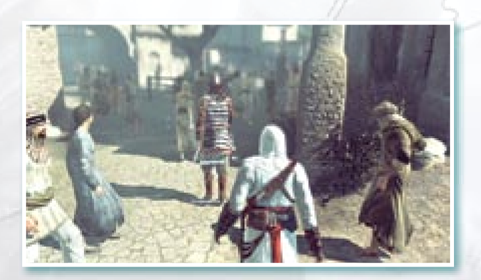
执行暗杀任务时你必须全程保持低调（即使触动了一个警惕指标，任务也会失败）。

你的记忆片段进展得越多，这些暗杀行动也将变得更具有挑战性。

你的记忆片段进展得越多，线人所限定的暗杀时间也将可能越短。

一旦暗杀已完成，线人就会告诉你关于本章节所要刺杀的首要目标的信息。

暗杀\特别之处



那些被线人要求暗杀的目标卫兵你是不能先暗杀他们再与线人见面的。

每个目标在城市里都有一个特定的行走路径。这样，你便可以等到最合适的时机再出手（这点和之前的逼问是相同的）。

如果你在执行该暗杀任务的过程中被发现，你必须利用一切藏身之地进行躲避，然后返回到线人处，以重新激活该暗杀任务。

如果你是在暗杀掉一个或更多目标后任务失败，那么所有的目标在任务重新激活后都会健在，一定要全部解决掉。举例来说，你不能在杀死三个目标中的一个后，重新激活任务再暗杀剩下的两个。

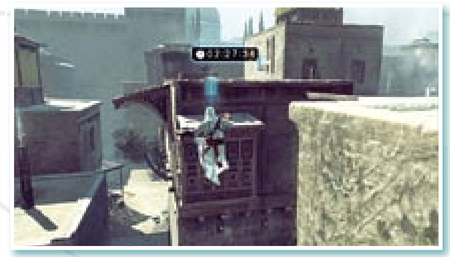
在后期的调查中，时限会被强加，这个时间，是包括动手清除每一个目标，和返回线人处的所有时间。计时器停止后，你不得不找到线人再次进行对话以重新激活。

如果你在寻找目标时有困难，看下地图，你的定位系统会实时更新他们的位置。

如果你还有困难，用你的鹰眼识别系统；这些目标卫兵将显示为黄色。

很多目标卫兵都穿着与众不同的制服，使他们很容易被识别。

线人\挑战



这些线人想要考验你的实力和能力

他们知道你的初始级别并不高，且希望你拥有必要的敏捷性速度和领悟力，以完成他们交带的任务。

有一定数量的刺客旗隐藏在街区周围。你必须找到它们，并把它们带回给线人。

线人总是在这些挑战上设置了一定的时间限制一旦挑战已经完成，线人便会提供给你有关你的主要暗杀目标的资料。

Tip 每个线人调查任务的位置，在圣地和流程指南菜单里都是标明了的（正如线人的调查任务遍布所有三个主城和大部分街区一样，这些位置是很复杂的） 。所以你可以在接受线人调查前就规划好行动路线。

挑战\特别之处

用于挑战收集的刺客旗，相较于圣地的其他旗帜具有鲜明的外形特征。它们和你在马斯亚夫见到的旗帜非常相似。



这些旗帜只在你与线人交谈并激活任务时出现。这些旗帜在你挑战失败后会消失，如果你之后重新尝试挑战，它们也会重新出现。
单纯收集刺客旗并不会达成任何成就或者增加新的记忆。

在每个调查挑战中你都必须收集大量的旗帜。
所有的这些旗帜会在挑战开始时出现，之后你便要在各种限定条件下进行收集。
进行这些挑战总是有时间限制的。

很多旗帜安放在令人印象深刻或有趣的地方，而这些地方在你挑战前后肯定都会涉及。

刺客旗通常是在屋顶上，而且几乎总是显而易见的。

在公开的冲突中你也可以收集旗帜，但当你执行线人的收集挑战任务时必须保持低调。



你可以在流程指南菜单里查看线人地图或做挑战尝试时熟悉下路线，在开始认真挑战前做几回"模拟跑"

线人\失败

下列任何一种情况发生，你的线人调查都会失败。
你可以在返回该地区后重新尝试：

同步值下降太多（死亡或杀害太多市民）
离开该市
与刺客分部头目谈话，激活记忆线索
08 \暗杀调查
如果计时器到时
如果线人的目标逃跑（只限于暗杀任务）

线人\完成调查

一旦你能返回到线人处，G PS 系统中线人的图标就会闪烁。锁定线人与他交谈且要确保（每一次）整个过程没有引起人们的注意



线人调查表

线人号	记忆片段	记忆线索	线人提供目标人物信息	城市	调查类型	目标\旗帜数量	时限
—	2	None	Tamir	Damascus	None	None	None
01	3	01	Garnier de Naplouse	Acre	Challenge	20 Flags	3 Minutes
02	3	06	Garnier de Naplouse	Acre	Assassination	1 Target	None
03	3	01	Talal	Jerusalem	Assassination	2 Targets	None
04	3	05	Talal	Jerusalem	Challenge	18 Flags	3 Minutes
05	4	04	Abu'l Nuqoud	Damascus	Assassination	2 Targets	3 Minutes
06	4	06	Abu'l Nuqoud	Damascus	Challenge	20 Flags	3 Minutes
07	4	02	Majd Addin	Jerusalem	Assassination	2 Targets	No Timer
08	4	05	Majd Addin	Jerusalem	Assassination	3 Targets	No Timer
09	4	01	William of Montferrat	Acre	Challenge	20 Flags	3 Minutes

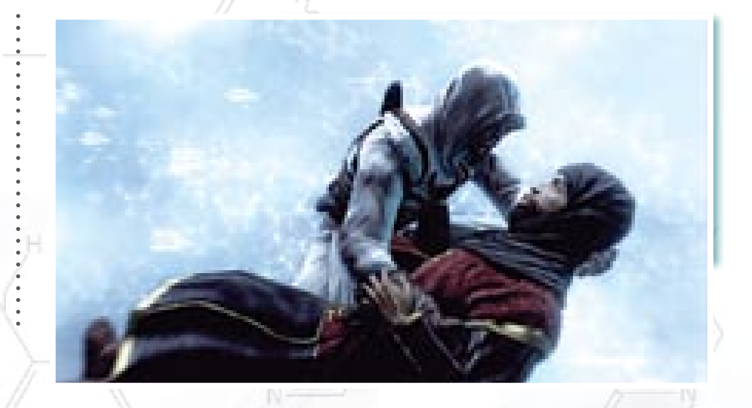
线人调查表							
线人号	记忆片段	记忆线索	线人提供目标人物信息	城市	调查类型	目标\旗帜数量	时限
10	4	04	William of Montferrat	阿卡	暗杀	2 Targets	无
11	5	04	Sibrand	阿卡	暗杀	5 Targets	4分钟
12	5	05	Sibrand	阿卡	暗杀	3 Targets	3分钟
13	5	04	Jubair Al Hakim	Damascus	暗杀	5 Targets	5分钟
14	5	05	Jubair Al Hakim	Damascus	暗杀	3 Targets	3分钟
15	6	04	Robert de Sable	Jerusalem	暗杀	5 Targets	5分钟
16	6	05	Robert de Sable	Jerusalem	暗杀	2 Targets	3分钟



很多调查结果都会为你的记忆日志添加更多的数据。你可以在流程指南菜单阅读这些记忆日志条目，也可以在调查过程及a n i m u s中进入个人DNA线索中的记忆线索进行阅读。

调查\刺杀重要目标

在与R a f i q 见面及得到他的授权后，你就可以开始寻找你的重要目标了。你必须用袖剑对他进行暗杀，虽然你也可以使用刺客剑把他击倒，然后再切换回袖剑进行致命一击。每个目标人物有一个特定的且富有挑战性的自我保护策略，所以流程指南菜单中会提供一些建议以揭示目标的弱点。



刺客训练资料\对敌策略

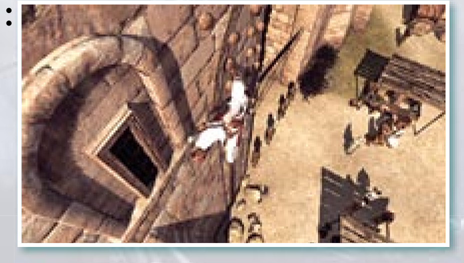
入城的四种方法

虽然流程指南菜单能提供给你在十二和二十一世纪的生存历险中所需要的所有帮助，但为了让你对如何随机应变有一个大致的概念，只要掌握以下的几种方法，你就几乎能够运用在任何需要对敌策略的情形，无论你是在中央领域还是任何一个城市。比如在下面这个例子中，我们便有四种方式可以进入大马士革：

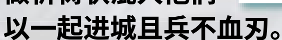


01 \在城门处开打：只要简单的上前向门卫挑衅即可。这样做很危险，很大胆，但非常有趣，却有些有勇无谋。

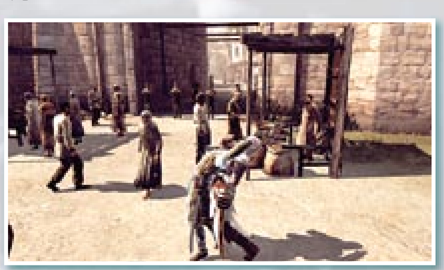
02 \使用自由跨越：找到城门的左或右方的一块区域，攀登跨越，然后下跃到门卫上方的横梁上。他们并不会抬头观望，所以你大可以用自由跨越的方法进入城市。



03 \利用祷告团：每当你救助一个市民后他总是给你回报，在城门处的情形是他会叫来一队祈祷团，使你能够做祈祷状混入他们以一起进城且兵不血刃。



04 \使门卫分神：最后的这个方法是很狡诈的。从背后靠近一个城门附近的卫兵并暗杀掉他，在他倒下后立刻走开当门卫离岗去调查尸体时，你便可以进城了。





刺客训练资料\级别

你（所扮演的A l t a i r 这个角色）是一名大师级的刺客，熟练掌握着那些当地群众总结出来的各种技巧。 然而，迫于你的老师A l M u a l i m的力量，你不得不被降为最低的学生级别，所以你需要借助不断的历险与战斗来恢复你的最高水准。参照下表，你会知道记忆片段在什么进度下自己究竟是多少级别，具备什么样的能力。记住，某些能力（主要战斗技巧）如果没达到一定级别的话是无法掌握的。

Note The listed DNA Sync Bar Augmentations are at minimum level. To gain more Sync Bar Blocks, attempt "Other Objectives."

记忆片段1



刺客级别：9
(拥有所有技能和武器)
DNA同步：13

记忆片段2



刺客级别：0
(没有任何技能)
DNA同步降为：4



刺客级别：1
(学生级)
刺客剑 袖剑
DNA同步升为：5

记忆片段3



刺客级别：2
刺客匕首 反击技能
(所有武器皆可)
DNA同步升为：6



刺客级别：3
飞刀带：飞刀数 (5)
飞刀带：锁定技能
DNA同步升为：7

记忆片段4



刺客级别：4
刺客拳套
反擒技能
(所有刀剑类武器皆可)
DNA同步升为：8



刺客级别：5
刺客靴（回复率更高）
躲闪技能
刺客剑（强化）：伤害+1
DNA同步升为：9



刺客级别：6
飞刀带（靴）
飞刀数（10）
DNA同步升为：10

记忆片段5

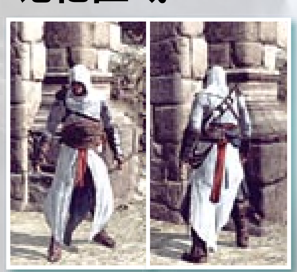


刺客级别：7
刺客剑（强化；
增加新动作）
破防技能
DNA同步升为：11



刺客级别：8
刺客匕首（
强化）伤害+1
DNA同步升为：12

记忆区域6

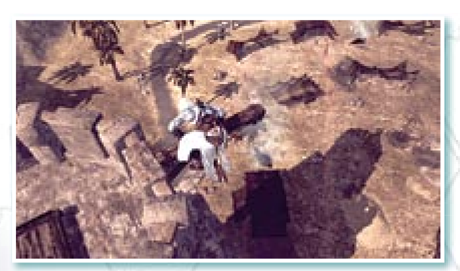


刺客级别：9
(拥有所有技能和武器)
刺客剑（二次强化）伤害+2
(总数)
飞刀带（肩）：飞刀数（15）
DNA同步升为：13

增加记忆进度 训练资料\收集

除了一般的探索外，你还可以通过积攒攀爬鸟瞰点数量，猎杀圣殿骑士，搜集旗帜的方式填补你额外的记忆DNA线索。圣殿骑士和旗帜的位置信息在圣地的旅行中会有所标记。在记忆附录中会提供更多的附加信息。

中央地域中的鸟瞰点



不同于三个主城（和其中的街区）在中央地域有一些鸟瞰点（确切地说有11个），你可以在需要增加额外的记忆线索时再攀爬它们。以前讨论过的所有战术在这些地方都适用。所有这11个鸟瞰点是方形的四角十字军塔，可以很容易发现它们。 你还可以在记忆地图里查看到它们。攀爬这些鸟瞰点的最佳时机是你第一次乘马前往大马士革，阿卡，和耶路撒冷的时候，你也可以在历险的其他时间到中央地域，利用众多小径逐一达成攀爬任务。

猎杀圣殿骑士



圣殿骑士遍布中央地域。这些有着过硬战斗技能的十字军通常保护着自己的一些宝物（但你并不能得到） 。其中一些圣殿骑士驻扎在三大主城，藏身在角落或在小巷的尽头处，但并没有守护的宝物。整个圣地共有60个圣殿骑士当你遇到他们时 ，可以尝试下列技战术以击败他们：

在不引起卫兵或其他十字军注意的情况下进行单挑

在一定距离时锁定他，在他靠近时使用飞刀这样，你就可以在真正开始战斗前就对他造成损伤。

可以尝试悄悄的从背后靠近他，然后以暗杀的方式一击毙命。

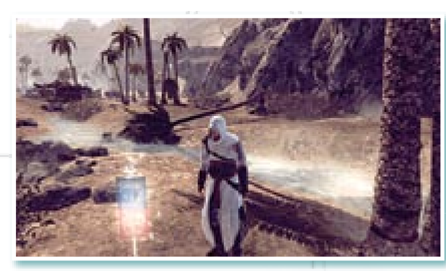
对他进行挑衅，然后利用地利优势和他作战：

在他追你的时候爬上屋顶，然后把他推下去。

跑到水边，然后把他扔进水里。

如果做不到上述之一，则只能诉诸直接作战，要记住想要击败他就必须要连续打击多次 。或者伺机反击以求一击制敌。

旗帜收集



圣地是个是非之地，各方为了标明自己的领土，同时为解决无尽的领土纷争使用旗帜作为标记已有数百年历史。在此次历险中，你有一项从不同领域和地区收集420面旗帜的行动任务，以完成多项记忆线索和增加额外的记忆。只需走到旗帜处即可把它添加到您的收藏里。周游圣地时的地图会标明哪里可以找到每面旗帜。下表显示了不同的旗帜类型：

Tip 这是一个需要牢记的重点提示：当你在圣地每杀掉一名圣殿骑士，每攀爬一个鸟瞰点或每收集一面旗帜时，你的进度都会被保存。所以，如果你想快点结束游戏或保存进度，寻找这些旗帜吧。

旗帜位置表

旗帜类型	位置	可收集数量	最早（或最佳）收集时机
刺客	马斯亚夫	20	在记忆片段2时，天堂花园开启时
医院骑士团	阿卡贫民区	33	在记忆片段3时
圣殿骑士	阿卡富人区	34	在记忆片段4时
条顿	阿卡中产区	33	在记忆片段5时
伊斯兰	大马士革所有街区	100	在记忆片段2时（33面在贫民区），4时（34面在富人区），5时（33面在中产区）(或者在在记忆片段5时一起收集）
狮心王	中央地域	100	通往耶路撒冷之路上；在记忆片段2时
耶路撒冷地标旗	耶路撒冷	100	在记忆片段3时（34面在富人区），记忆片段4时（33 面在贫民区），6时（33面在中产区）（或者在在记忆片段6时一起收集）



训练资料附录\有关Animus的提示

语音提示

艾伯斯泰戈工业公司很乐意为您介绍有关Animus的语音提示，当开始或继续您的进度时，提示会被随机给出。这些提示包含了很多您将在本章节中学到的东西。如果您希望继续游戏从而忽略了一些深入的信息，提示还可以提供一些信息片段。

01\你可以用尸体转移士兵的注意，卫兵将会离开他们的岗位去调查尸体。你可以乘机进入他们看守的区域。

02\你可以使用投掷飞刀、推人坠楼、进行暗杀等手段来分散敌人注意力。

03\如果你引起了混乱，离开当前区域，避开那些恐慌的平民将是明智的。

04\行动前的准备对任务的成功至关重要，在面对刺杀目标前，清理区域内的弓箭手和卫兵。

05\通过攀爬高的建筑物来获得你周围环境的鸟瞰视野。当穿梭于城市中时，还可以利用高大的建筑物来确定方向。

06\爬梯子是一种被人们接受的上屋顶的方式，然而攀爬建筑外墙却会被视为另类。

07\如果你与他人进行拳斗，卫兵不会对你进行干涉。但拿出武器则会惹来卫兵。

08\不要着急，慢速移动可以减少引起不必要注意的机会。

09\当你正被一个有敌意的卫兵注视时，你应该立刻伪装成朝圣者迷惑卫兵。即使是最细微的异常举动也会引起他的警觉。

10\混入你曾经营救过的朝圣者之中，可以在不引人注意的情况下混入警戒区域。

11\解救市民之后，会有自发的帮手为你阻挡追兵，使你得以逃脱。

12\解放中心地域内的线人能获得关于城市的有用信息。

13\当飞刀用完时，可以返回马斯亚夫补充飞刀，也可以从腰后有包的壮汉那里窃取飞刀。

14\如果碰掉顶罐子人搬运的东西，他们可以轻易的揭穿你的伪装。

15\如果你在攀爬时坠落，记得抓住墙壁上的突出物。

16\用鹰眼模式收集周围环境的信息。

17\当你在卫兵面前暴露时，脱离他们的视线，然后隐藏起来直到你再次不被注意。

18\当你暴露时，杀掉部分追兵可以使逃脱变得更加容易。

19\疾跑时撞倒挡路的人不会减速，路上人少时用冲刺技。

20\把卫兵推下楼或扔进杂货滩可以制造逃跑的机会

21\当暴露时，可以用自由跨越脱离战斗。利用冲刺技摆脱敌人，跳过杂货滩避开拥堵的人群。

22\当你暴露时，可以利用急转弯或者翻越建筑打断追兵的视线。

23\相反的，使用强力攻击的人会露出破绽。你可以通过打他的腿或者把他推倒在地终止他。

24\在战斗中选择袖剑将使你能够更快速的解决敌人并脱离战斗。

25\匕首是迅速挡开多个敌人攻击的最佳选择。

26\运用连击或终结技，将增加你的同步感应值。

27\利用飞刀解决远处的敌人。

28 \当面对多个敌人时，在战斗中使用反击技可以获得优势。



人物和敌人





Spoiler Alert!

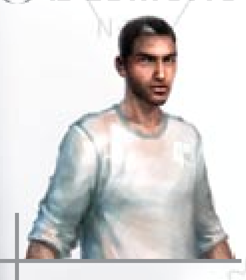
以下章节中的资料是艾伯斯汰垢工业公司的最高机密。在读完本章后，艾伯斯汰垢工业公司对任何负面影响不承担责任。

公元12世纪的圣地充满混乱和神秘组织，成千上万的平民过着充满瘟疫，灾难和绝望的生活。你将在这样的背景下探索你祖先的记忆。在开始之前，学会分辨不同的组织是很重要的。本章将提供这些组织以及你将追踪和刺杀的目标的相关信息。

组织\艾伯斯泰戈工业公司

艾伯斯汰垢工业公司是一家大规模的制药公司，有关它的事情没有多少被曝光。你在它的一个研究工作实验室里醒来。这个实验室更像是病房，而且禁止外人如内。你将通过一个叫作Animus的平板状装置进入你祖先的记忆，这个装置由Dr.Warren Vidic 的助手 Lucy Stillman 控制。

Desmond Miles



当你祖先的最初记忆出现时，你被为艾伯斯泰戈公司工作的人抓住。他们似乎是要寻找储存在你DNA中关于你祖先的遗传信息。 Altair 就是其中之一。当你在艾伯斯泰戈的实验室度过更多的时光，你回想起你的青年时期。你被培养成一名刺客，但那是很久以前的事了。因忍受不了你那偏执妄想的父母对你像囚犯一样的软禁，你在16岁生日那天逃离了刺客集中营。毫无疑问你的家族将会寻找你，所以你尽全力消失在这个混乱的大都市里。你设法度过了9年，尽管你很努力，但现在还是被发现了。

口音:新大陆
组织:刺客
年龄:25
描述:身体健壮的，怀恨的，孤独的人
偏好：乱涂乱画，检查墙上的记号。

你不信任任何人，主要是因为你的父母(他们发誓这样做是为你自己好)和过去9年逃亡，躲藏的事实。你小心翼翼的隐藏着自己的思想与情感.你不相信困难中会有光明，也不相信会有幸福的结局。要使你改变这种想法是一件很困难的事。

Lucy Stillman



Lucy作为助手在研究上辅助Dr.Warren Vidic 。过去三年里她一直在泰戈工作，专注于Animus项目。她有多重学位，在大学本科时主修神经系统科学，硕士时学的是动作遗传学。她对这个项目做出了无法衡量的贡献，Vidic 对她有很高的评价（尽管 Vidic 没有说）。Lucy性格乐观开朗。她和你一样是囚犯，但她设法保持积极的态度。她总是说一些鼓励的话而且富有同情心。起初这些使你急躁，促使你大叫“她为什么那么高兴!”但渐渐地你开始欣赏她的热情。直道你在泰戈的最后阶段才意识到Lucy是特意被安置在公司内部帮助你的。她是刺客团体派来的间谍，而你的到来使她开始行动。她的任务是尽所能了解泰戈打算对你做什么，然后把你从那里弄出来。

口音:新大陆
组织:艾伯斯汰垢工业公司
年龄:24
描述:苗条的，机灵的，诙谐的，令人愉快的人
偏好：打字，传输数据，劝告Doctor Vidic



泰戈雇员：无论如何，你仅同Lucy和 Vidic交谈过。





一个名誉扫地的科学家，前IVY联合会中一个有着不良声誉的教授。曾经因为违反民族伦理而入狱(详细信息被隐藏了起来)。在艾伯斯泰戈公司，有人给了他改过的机会(当然也有一些限制)，此后他渡过了荣誉的10年。Animus便是他的得意之作。

口音:新大陆（美洲的）
组织:艾伯斯泰戈公司
年龄:60s
描述:苗条的，易怒，急躁的人
偏好:激昂的演说，思考，遗失数字笔

别误会，到目前为止，Vidic 在公司里面取得的还比贡献的多，他的上司也不愿意一味的等待。当你到达艾伯斯泰戈公司时，还没让你喘过气来，他便让你投入他繁重的研究任务中。事实上，这个机器还没有正式地测试过（甚至还会偶尔失灵）

Vidic游走在美好和残酷之间。尽管他强烈地想得到某些东西，但却会表现得十分轻Lucy对于这些是习以为常了，但对于一个像你这样的陌生人来说，还是很难适应的。客观点说，Vidic 的确忍受着巨大的压力。他需要为公司证明他和他的技术的价值所在。如果失败了，要面对的可能将会是死亡。肩上的重担深深地影响着他的一切。

组织\阿萨辛刺客团体

阿萨辛刺客团体以座落北部山脉上一个小山村中的马斯亚夫要塞为基地。虽然这块群山环绕的土地面积很小，但阿萨辛刺客团体的勇敢和对其事业的献身精神，赢得到了整个圣地的尊敬。起初大家都会避开你，在你接触到其他的刺客后才渐渐的受到欢迎。他们并没有对你构成威胁，至少，据你所知是没有的。

Altair Ibn La-Ahad（飞翔之鹰，无人之子）



作为刺客兄弟会中独一无二的风云人物，Altair 被指派前往夺回圣殿骑士宝藏。不料他的自负却导致整个任务以惨烈的失败结束。最后，他被在刺客榜上除名，并贬为一名初学者。在往后的调查任务里，他必须通过参加一系列的暗杀任务去赢回从前的荣誉。在此过程中，他发现了一个将要毁灭圣地的秘密阴谋。最初，他并没有足够的信心去质疑他遇见的奇怪的事情，但随着暗藏的威胁逐渐明显，他依靠刺客兄弟会（主要是他的师父，Al Mualim ）对他的教导鼓起了勇气。凭他个人能力的判断，终止了自己的调查任务。

口音:异教徒，欧洲
组织:阿萨辛刺客团体
年龄:25
描述:身体健壮的，聚焦的，受到驱使的人
偏好:倾向于检查锐利的袖剑

最初，Altair 是一个骄傲自大的人。他喜欢“精英刺客”这样的头衔，肆无忌惮地跟他的朋友吹嘘他的战绩。一旦被在排名榜上除名，他便变得沉默寡言－更多地进行反思。大多数时间，他来回奔走在圣地区域，除非有人主动跟他说话，否则他甚少开口。即便开口，他的回话也是极其的简明扼要。然而随着他对刺杀目标的神秘气息的进一步了解，Altair 开始更坦率的对他的 Al Mualim （和他的刺杀目标）提出质疑。游戏的后期，Altair 重获自信，不再害怕被羞辱。



01 \ A Ceremonial Guard, Soldier, Instructor, Bureau Leader, Informer, and Heavy Infantryman. They guard Masyaf with their life.

Al Mualim

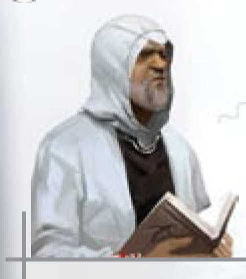


叙利亚刺客领导人和马斯亚夫的领主，Al Mualim是一个备受争议的人，有的人喜欢他、爱戴他，有的人辱骂他，痛恨他．他的刺客组织是众所周知的，是为了某些政治动机而执行任务．现在尚不清楚为什么他从Alamut派来建立马斯亚夫堡垒．但是每个人都有自己的故事．有些人说他与Hassan在刺客信仰系统上有很多的分歧，后来分裂出去并建立了自己的刺客秩序． 有的人说派他去的目的只是为了培养刺客秩序的影响力以控制圣地，避免圣地被撒拉逊或十字军所控制．还有一些人相互窃窃私语说他是为了权力和王位． 但不管怎样，Al Mualim 的势力越来越强大，为他效力的刺客们让整个大陆感到恐惧．

口音：阿拉伯语
组织：刺客
年龄：50岁左右
描述：有准备的，令人害怕的，明智的人

Al Mualim 渴望在别人眼里自己是一个未知而神秘的人．越少人知道他（和他的刺客们）越好，那样越容易制造出恐惧和威严．他只会露出他想让别人看到的，不会多不会少．Al Mualim 有很好的理由来隐藏自己．他隐藏了某些事情，随着他花在你身上的时间越来越多这变得日益明显． 刚开始时，不管怎么看来，他只是为你着想． 他承担着严厉而公平的父亲角色，倾向给予严厉的爱．失败给以残酷的惩罚，成功获得丰厚的奖励．他看起来只是为你好；他想你教你成为一个好人，而不只是个优秀的刺客．

刺客分部头目 \ 阿卡



他是十字军控制的阿卡城市的刺客分部头目，睿智且渴求内心的精神慰藉．他是刺客秩序的模范代表；当你在阿拉的时候他会交待给你任务．在阿卡执行第一个任务时．分部头目是对你持有戒心且怀疑你的，特别是发生了在你威胁到整个组织事件之后．当你执行第二个任务的时候，虽然这位分部头目还是对你半信半疑，但你的贡献已经在他心里留下了很深的印象．但当你在执行第三和最后一个任务的时候，这位分部头目便会尊重和鼓励你．

口音：阿拉伯语
组织：刺客
年龄：30岁左右
描述：敏捷的，存有戒心，冷淡的．
偏好： 他有时会把任务要求放在他的桌子上，和饲养信鸽．

刺客分部 \ 大马士革



这位大马士革分部的头目是一个有些古怪的人；他就像一个小丑一样热衷于开一些没心没肺的玩笑，通常在你遭受挫折时．他总是爱说挖苦的恭维话，含蓄(或不那么含蓄)的对你进行批评，以及进行无端的指责．现在尚不清楚他是否喜欢你，至少在与这个男人最初的会面时，他是那种你只想尽快摆脱他的人，因为你不会想听到他嘴里说出的东西，你永远不清楚他的话里有多少是玩笑和讽刺．

刺客分部 \ 大马士革
口音：阿拉伯语
组织：刺客
年龄：30岁左右
描述：爱运动，好奇的,敏锐地，不愉快的．
偏好：喜欢哼着小调，敲着脚，来装饰罐子．

刺客分部(Malik Al-Sayf) \ 大马士革



Malik总是对你在组织里的地位有些妒忌、猜疑．这些年来你热衷于你们之间的这种良性竞争．可是，在所罗门庙宇崩溃事件之后,导致Malik 的兄弟Kadar牺牲，以及让Malik 失去了左臂．从那以后，他对你从妒忌、猜疑变为了愤怒，他只会在执行Al Mualim命令的时候帮助你，并完全拒绝其他任何时候帮助你,并不忘随时提醒你即使他失去了左臂，都会设法完成你无法完成的任务．看来不管你怎么努力，都无法挽回Malik对你的信任，在他认为你的努力永远都不够．只有调查到最后，才有机会重新赢得Malik 的信任和尊重．

口音：阿拉伯语
组织：刺客
年龄：26
描述：爱运动，痛苦的，愤慨的．
偏好：他有时看着老地图的时候，不用手去拿东西．

势力\穆斯林\撒拉逊人

史料记载：撒拉-阿丁也称为“撒拉丁”，全名为是 Salah al-Din Yusuf ibn Ayyubÿ 穆斯林的军事和政治领导人，生于公元1138年，在欧洲十字军东征期间抵抗十字军。在公元1191年以前，撒拉丁光复了被十字军统治了长达88年之久的耶路撒冷大部份地区，从而导致了十字军的第三次东征（此次东征从撒拉丁手中夺回阿卡城）。公元1191年9月7日，撒拉丁与十字军在艾尔苏夫展开一场大战，撒拉丁被击败，但他与十字军领导人狮心王理查仍然惺惺相惜。这两位领导人同意耶路撒冷由穆斯林统治，但允许基督徒自由来往。公元1193年，撒拉丁在大马士革去世。

圣地的大部份地区被撒拉逊人统治，其中很多派系效忠于撒拉丁。公元十二世纪后期，撒拉丁正在阿卡城附近与十字军交战。东边和东南边的土地是撒拉逊人的要塞所在，守卫着主要的穆斯林城市阿卡和耶路撒冷，每个城里都有撒拉丁委派的总管或其支持者统治。因为你是刺客，圣地各处的撒拉逊卫兵受命对你格杀勿论。在你的旅途中会看到穆斯林或撒拉逊人的准军事化据点，小心行动。但人们大部份是友好的，但他们会视乎你的行为好恶而向你乞讨、交易或攻击你。

Tamir



Tamir经营着大马士革最大的黑市，可能是圣地中最大的刀剑、长矛、甲胄和其他装备的地下市场。只要买家出价合理，他就能拿到任何想要的货物，特别是武器和护甲。杀人不眨眼，至多嘴里嘟哝几声。事实上，杀的人越多他越以此为荣；完全没有道德观念，为了利益不择手段。目前，他正在关注其出道以来最大的买卖之一，督促手下的铁匠和商人不要令他失望。

口音：阿拉伯语
派系：撒拉逊人、黑市商人
年龄：40左右
特征：体格均匀、狡猾凶残
偏好：喜欢把玩一个金币

Talal



Talal几经努力，使自己挤身于耶路撒冷最令人闻风丧胆的犯罪分子行列。他掌握着一条大型奴隶交易链（奇怪的是耶路撒冷的卫兵完全对这种犯罪行为视而不见）。此人机敏灵活，擅用弓箭。传说他能飞檐走壁，用起弓箭来百步穿杨，且能在重兵围堵之下轻易逃脱。他以自己的轻巧善射为荣，喜欢在别人面前吹嘘自己。此君玩世不恭——特别喜欢先玩弄敌人再杀死他们。此外他还有一帮随时能为其赴汤蹈火、忠心耿耿的打手。

口音：阿拉伯语
派系：撒拉逊人、奴隶贩子
年龄：30左右
特征：傲慢、机敏的瘦个子
偏好：喜欢吹口哨、大笑，沉思时把双手抱在一起





01\军队：驻扎在大马士革的卫兵头目（或指挥官）、菁英（军官）、士兵、弓箭手形象。在中心区域也能看到这些类型的卫兵。



02\军队：驻扎在大马士革的卫兵头目（或指挥官）、菁英（军官）、士兵、弓箭手形象。在中心区域也能看到这些类型的卫兵。

Abu'l Nuqoud



Abu'l Nuqoud是个拥有豪华品味、且胃口奇大的人，说话和做事都是大手大脚的。经常举行奢侈的聚会，用华丽的艺术品装饰自己的宫殿，每天吃的都是最好的食物。憎恶穷人，视他们如粪土。他深信穷人是世上一切罪恶和疾病的根源。用卑劣的手段折磨和欺压穷人，并以此为乐。一切以自我为中心，热衷于在大马士革人们面前表现自己是多么的大方。善于用举行聚会来笼络人心。

口音：阿拉伯语
派系：撒拉逊人、大马士革的商贾之王
年龄：50左右
特征：肥头大耳、暴饮暴食、傲慢无礼
偏好：喜欢剔牙、揉搓肚子和眯起小眼睛

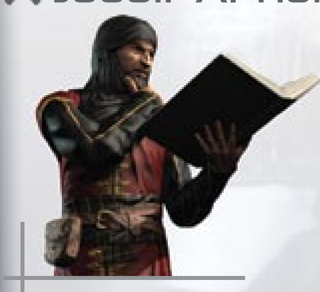
Majd Addin



Majd Addin认为人人必须服从他，否则就死路一条。他利用恐惧和胁迫来令控制耶路撒冷的百姓。经常发布既严苛又混乱的命令来限制人们的行为，而且一直利用撒拉丁的放纵政策，欺压任何种族、宗教和信仰的人们。他几乎每一天都在批斗被认为是阶级敌人的人，陷害他们或者夸大他们的罪状，并最终给予同样的惩罚：死刑。如此杀一儆百，无人敢反抗。他还振振有词的说自己所作所为都是为了百姓着想，简直是个人面蛇心的伪君子。

口音：阿拉伯语
派系：撒拉逊人、撒拉丁驻在旧耶路撒冷的摄政王
年龄：50左右
特征：傲慢狂热、控制欲强
偏好：否定他人时总是摇头

Jubair Al Hakim



Jubair 是当地人和学员心目中的“照世派”领袖，大马士革的首席学者，但其对柏拉图、苏格拉底以及其他思想家的文学作品不屑一顾。事实上，照世派企图找到所有的文字材料并将它们付之一炬；似乎他们的名字并非从书中而来，而且从焚烧中产区文书的熊熊大火中而来。Jubair 是个冷酷无情的人，不能容忍反对者，反对他的人和事被视为他保护圣地人们远离重蹈祖先覆辙的终极理想的障碍。他相信学习是一种疾病，会使人迷失自我；Jubair 教育他的学员们必须根除这种病。然而，好像连他的家人都并非完全顺从他的做法——他的妻子偷偷藏起了一部分的书籍。

口音：阿拉伯语
派系：撒拉逊人、首席学者
年龄：30左右
特征：面容憔悴、愁眉苦脸、给人印象深刻
偏好：吸烟、向学员们演讲时非常激昂

03\大马士革和耶路撒冷的贫民形象。 04\大马士革和耶路撒冷的普通市民形象。 05\大马士革和耶路撒冷的富人形象。 06\大马士革和耶路撒冷中的侠客、乞丐、流浪汉、自发帮手和朝圣者形象。



势力\基督徒\十字军

史实记载：狮心王理查德被世人称为“逃课国王”(因为其在位的公元1189年-1199年期间，仅有6个月时间在英格兰境内），他的英勇为自己赢来了“狮心王”的绰号。生于公元1157年公元1183年他的一个兄弟战死后，参加了十字军部队。他甫一登基，便效仿撒拉丁征收什一税，向英国人征税为第三次十字军东征准备资金。在战胜了撒拉丁并最终与其和解后，理查德开始打道回乡，但被奥地利国王里奥波德五世俘虏，被勒索3吨白银作赎金。十字军非常拥戴他。理查德在阿奎坦附近的一场与某领主的宝藏争执战斗中，中箭受伤，伤口受感染而死。

公元十一世纪和十三世纪之间，有9次经罗马教皇批准的进入圣地的远征。具有战斗血统的人都被召唤去参军，进行一系列的征战。公元1191年光复了阿卡城之后，狮心王理查德召集了军队开始进攻艾尔苏夫平原，参加此次战役的人被世人称为“十字军”。他们分为几个派系：穿着红白相间制服的是效忠于理查德国王的；驻扎在阿卡城码头的天主教派日耳曼骑士团；为保护前往耶路撒冷的朝圣者而建立的医院骑士团。因为你是刺客，所有的十字军卫兵受命对你格杀勿论。而阿卡城的人们大部份是友好的，但他们会视乎你的行为好恶而向你乞讨、交易或攻击你。

Garnier de Naplouse



Garnier 因为残忍和毫无人道的对待病人而被逐出法国（将病人视为实验品用来实验“万灵药”）他自认为是个科学家，却毫无伦理道德。对他来说，为求得知识不管付出多大的代价都行，就算用别人的生命也在所不惜。因其家族为战争捐献了不菲的款项，他被藏在阿卡城并保护了起来。在这里他收买了忠心的随从，协助他继续进行残酷的实验。此人时而有条有理，时而精神错乱，但他坚信他是在帮助有需要的人。

口音：法语
派系：大师、医院骑士团
年龄：40左右
特征：瘦高个子、情绪不稳、道德沦丧
偏好：经常咳嗽和检查自己的双手

史料记载:第一次十字军东征后建立的修道士团体——医院骑士团，在耶路撒冷的圣墓大教堂附近建立起第一个救济院。Garnier 是这个团体的第十代大师。成立初期，这个团体注重照顾朝圣者，但很快成立武装卫兵来保证朝圣者的安全。这个武装团体的成立有点戏剧性，它与圣殿骑士团一道成立势力庞大的基督教团体。Garnier从公元1177年开始为医院骑士团工作，作为耶路撒冷的医院负责人，在十年后获得了提拔。据记载他致力于保护圣地，在公元1191年间去世。

01\军事力量\狮心王的十字军：来自狮心王理查德军中的牧师、弓箭手、士兵、头目（指挥官）和菁英（军官）的形象。可在中心区域、艾尔苏夫平原以及阿卡城富人区见到。



02\军事力量\效忠于Garnier de Naplouse 的士兵、弓箭手、菁英（军官）、头目（指挥官）和牧师的形象。可在阿卡城的大门处和贫民区中见到。



蒙费拉的Willam



蒙费拉的Willam在历史上虽然不是一个重要角色，他只是一直兢兢业业的做认为是正确的事情。他花了无数的时间严格训练部下，为“即将到来的战争”作准备。奇怪的是，他的一部分士兵参加了理查德王在艾尔苏夫平原的军队，这让人们猜测他所说的“战争”到底是指什么。Willam对部下要求很高，总是指责多于表扬。他经常大喊大叫，很少有语气平和的时候。目前他正期待理查德国王亲自来接见他。虽然国王命Willam代表他驻守阿卡城，但Willam仍然在惶惶之中期待与国王见面。

口音：模糊的欧洲口音（意大利语）
派系：阿卡城的十字军摄政王
年龄：40左右
特征：沧桑的瘦个子、完美主义者
偏好：事事挑剔，爱剑如命；喜欢盯着人看

史料记载：Willam实际上是蒙费拉家族的第5代人，另外为了与他的长子区分，他还被称为“老Willam”。根据史料记载，除了他于公元1191年去世这一事实之外，与你在阿卡城遇到的形象有点不同。史料中他是个“谦和朴素的人，脸色红润，头发几乎全白”。而意大利史学家阿克伯·莫雷那笔下的Willam是个雄辩家，精明、幽默、大方但不骄奢的人。他于公元1187年在哈庭战役中被撒拉逊人俘虏，后在提尔(古代腓尼基的著名港口，现属黎巴嫩)攻城战中作为人质。撒拉丁以 Willam 的性命，要挟Willam 的次子Conrad交出城池，但Conrad拒绝了这一条件。后来据传 Willam 一直住在提尔，直到60多岁时那一年去世。

Sibrand

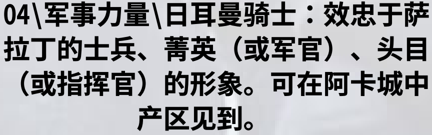


Sibrand一直想当领袖。现在他有机会实现这个梦想了，他不惜一切阻止这个机会溜走。他认为到处都有敌人和叛徒在觊觎自己的位子。他说话快速、吐字清晰，眼睛四处乱转，寻找任何麻烦的迹象。容易陷入精神分裂，经常自言自语的说有人对他耍阴谋诡计。最近他控制了阿卡城的码头区，他的座船停泊在那里，正在计划扩充自己的实力。他在战斗中经常使用一把弓，戴着华丽的牛角头盔。

口音：模糊的欧洲口音（德语）
派系：十字军、日耳曼骑士
年龄：30左右
特征：体态均匀、神经质且比较敏感
偏好：经常查看肩膀、咬手指头，畏畏缩缩

史料记载：据说公元1190元-1192年间的日耳曼社会初期由Meister Sibrand统治，具体情况无相关记载。日耳曼骑士团，或“耶路撒冷中圣玛利的日耳曼议院制度”，于公元十二世纪末期在阿卡城成立。这个势力控制着阿卡城码头的通行税收，后（被基督教军队击败）于公元1121年转移到特兰西瓦尼亚。他们的徽章——声名狼籍的铁十字架的前身，就是普鲁士王朝和德意志帝国的徽章的一部份。

03\军事力量\圣殿骑士：效忠于蒙费拉的 Willam 和 Robert de Sable 的弓箭手、士兵、菁英（或军官）、头目（或指挥官）的形象。可在中心区域、艾尔苏夫平原以及阿卡城富人区见到。



04\军事力量\日耳曼骑士：效忠于萨拉丁的士兵、菁英（或军官）、头目（或指挥官）的形象。可在阿卡城中产区见到。

05\阿卡城贫民的形象。











Maria



Maria一直梦想成为一个骑士。她小时候顽皮的像男孩子一样，经常被其他小孩嘲弄，因为举止太不“涉女”而常常被父母惩罚。她梦想离开英格兰到耶路撒冷去，与十字军骑士们一道为荣誉而战。遗憾的是父母强迫她出嫁，她的梦想破灭了。一年多以后，她的旅行梦想眼看越来越遥不可及，她便逃离英格兰（在当时来说这是个耻辱的事情），坐船去到圣地。她巧装打扮成男人，在十字军中闯出了名堂，最终引起了 Robert de Sable 的注意。Robert 很快发现了她的真实性别…但也没在意。虽然 Robert 没有将她当成亲信，但给了她发挥才能的机会。Robert 接受了她。她会为Robert做任何事情，如果有必要的话，甚至会为他和他的理想而死。 Maria 是个坚持信念严于律己的人。

口音：模糊的欧洲口音（英语）
派系 :Robert 的手下，圣殿骑士
年龄：30左右
特征：体格矫健、满怀热情、行动坚决
偏好：低声祈祷、双臂交叉在胸前

Robert de Sable



Robert de Sable领导着圣殿骑士——与刺客集团势不两立的敌人。Robert是个权威的象征，一举一动令人心生惧意和敬畏。他高大、虎背熊腰、英武，完美的诠释着“骑士”的定义。但他所缺乏的是骑士精神、谦恭仁慈以及悲天悯人。只热衷于自己的野心——统治圣地，遇神杀神、遇佛杀佛，谁也不能阻止。适应环境能力很强，善于转变不利形势，他的字典里没有“失败”一词。他深深的痛恨刺客集团，因为刺客知道他的计划且不惜一切代价要阻止他。

口音：法语
派系：十字军、圣殿骑士
年龄：35左右
特征：体格矫健、威严、工于心计
偏好：在思考时把手放在头上，经常查看靴子上有没有尘灰

与其他十字军不同的是，他不相信神。事实上他认为在所罗门神殿之下给予他的启示是世上无任何信仰可言。他相信这一启示启发了他，引导着他的思想和行动。他要让全世界理解他所知的，但他发现大部分人都不愿这样做（如果不施予威压的话）。他要顺其者昌，逆其者亡。

史料记载: Robert de Sable于公元1191年被选为圣殿骑士的领袖，虽然只做了不到一年的时间。他与狮心王理查德结成联盟，在公元1191年7月攻打阿卡城战役中为其出力献策。一个月后，他再次与理查德联手击败了盘据在巴勒斯坦海岸线城堡中的撒拉丁军队。9月7日，他带领圣殿骑士和医院骑士团，以及理查德带领其他骑士部队，在艾尔苏夫平原向撒拉丁军队发起进攻。Robert巧妙的利用骑兵战术击溃了撒拉丁军队。后来理查德把塞浦路斯岛卖给Robert和他的圣殿骑士（该岛后来被承认为耶路撒冷国王的领土）。Robert de Sable 奉献毕生精力与撒拉丁军队作战，于公元1193年初去世。

06\阿卡城普通市民形象



07\阿卡城富人形象



08\你在阿卡城中遇见的侠客、乞丐、流浪汉、自发帮手和朝圣者形象。







圣地之旅



介绍数据\如何利用本章节

在圣地冒险过程中，探索是成功的关键。学会发现主要建筑物、可收集物品、任务的所在，了解每个城市的风格，就像在战斗中打击敌人要害一样重要。勤于探索，历遍圣地每个角落。这样你就能以自己的节奏来体验游戏；有闲暇才来读读流程指南的提示吧。如下是要注意的：

Note 圣地地图不同于你在游戏中使用的记忆地图。圣地地图更详细的显示街道地形，让你更容易分辨出关键地点独特的外形颜色，其他地点的外形颜色都是一样的。你只有探索了某个地点，它才会在地图上显示出来。但艾伯斯泰戈公司的实验室地图禁止你访问。

01.首先是名胜古迹的名称，其次是这个地方的简明历史。每个城市都有张地图，你可以根据巷道和街道分布来制定路线。还可以列出时间表，记下你何时访问过城市的某个区域。

02.背景资料：这些内容描述了卫兵、朝圣者、自发帮手、线人、带刀的人（即侠客）、乞丐、流浪汉、屋顶避难所、草堆和推车、长椅等事物。圣地中各个城市的人物穿着风格和建筑风格迥异，看到背景资料的图片可以让你快速了解会遇到的情形。

03.再来是地区地图。每个城市都分为三个区。所有任务都会显示在地图上，地图分为多片区域，如此一来容易分清特定的地点。

04.区域数据\地图和远眺：从东西南北四个方向看每个地区的景象。这样你可以很容易的了解要寻找哪个关键地点、要走哪个方向去寻找。

05.接下来是每个区域中你可以看到的关键地点、鸟瞰点或要进行的解救市民任务和调查任务。最后，会就如何通过本区、查看一些值得注意的地点以及相关技巧，给出一些大体上的建议。随着探索的深入，整个地区的地形会在地图上显示出来。

06.最后是对付一些圣殿骑士的策略建议——圣地中遍布较难对付的圣殿骑士，还有关于所有旗帜所在地的列表。

本章节和书中其他地方，均使用如下图例来进行标识：

地点



马斯亚夫



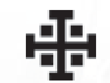
中心区域



大马士革



阿卡城



耶路撒冷



艾尔苏夫平原

任务地点



Al Mualim*



刺客联络处



关键地点



鸟瞰点



解救市民



自发帮手



朝圣者



旗帜



圣殿骑士

Al Mualim* 在游戏中的图标与联络处的图标一样。

调查



偷听



线人



线人旗帜



线人的目标



审问



窃取



暗杀目标





名胜古迹01\马斯亚夫

总览\山顶城堡

位于奥伦特斯山谷中的马斯亚夫，是一个偏僻的要塞，其城堡山脚下有个小市集村庄。这里是刺客集团的根据地。其城堡于拜占庭帝国时期所建，之后经不同派别和势力多次扩建，包括尼扎里人和奥托蒙斯（一个伊斯兰国王）。撒拉丁曾于公元1176年攻打马斯亚夫，但被击退，战事以签订休战协议告终。现在具有极强自尊心的刺客集团占据了马斯亚夫——任何企图侵略这里的人都会遭到可怕的报复。



背景资料\马斯亚夫画集

领袖\ Al Mualim 在他的藏书馆





守卫部队\刺客卫兵



他们穿着刺客制服，是友军，不要攻击他们.

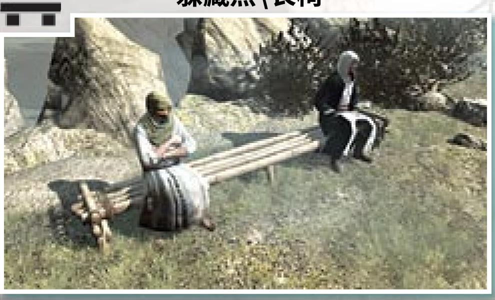
躲藏点\屋顶避难所



躲藏点\干草推车和草堆



躲藏点\长椅



Note 在马斯亚夫里没有鸟瞰点，没有流浪汉、乞丐或圣殿骑士。



区域01\村庄

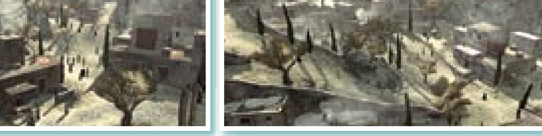


人流量：多
戒备等级：轻
控制势力：刺客
鸟瞰点：0
任务：3
解救市民：0

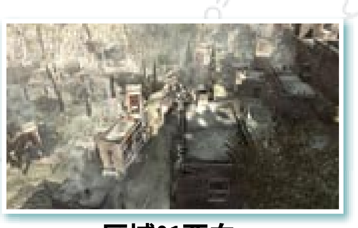
马斯亚夫是一小群忠于刺客集团的老百姓的避难所，其村庄脚下有一个热闹的市集。本区有很多地方可以进行跨步跳，学会各种技巧可以帮助你在随后的各种严峻考验中生存下来。在本区地形中不用担心会摔伤摔死；不想走曲折山路的话，可以爬上屋顶来通行。

村庄较高地带有一个小山坡，有演讲者在对着群众侃侃而谈。还有一些干草推车（其上方肯定有可执行“信仰的飞跃”的地点）；西边较远处有个喷泉，从岩石中喷薄而出。花些功夫搜索一下村庄的隐蔽处和角落，在可以俯瞰悬崖和下方湖泊的壁架上寻找旗帜。


区域01北向


区域01东向


区域01南向


区域01西向

关键地点


中心区域入口和出口\主大门
Map Sector: E10

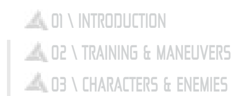

集市
Map Sector: E10


中央庭院和山岬
Map Sector: F8


小塔楼
Map Sector: G6


刺客城堡远景
Map Sector: G6





记忆片段 2\调查

记忆线索 01\偷听



记忆线索 02\扒手



记忆线索 03\审讯



区域 01\攻略要点



马斯亚夫村南边有2条主要街道，人口繁多。这两条街从市场附近开始分成西街、东街，在北边合二为一。有一条狭窄陡峭的小路从山上通往城堡。这条小路是村庄和城堡的唯一通道，而且路上经常挤满了市民。从城堡的东边快速去到南边的大门。你可以利用从城堡到村庄最高处小塔的主要通道，



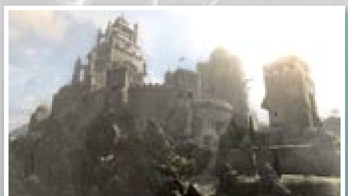
但是更快的路径是从有踏脚的、长满野草的墙壁上跳（三次）下去。抓住东边的边缘处通过东部市场的2个货摊。从 " 信仰的飞跃 " 此处跳下，落在一个装干草的手推车上，然后继续向南进发。这是从城堡中通往城堡大门的最快路线。

区域 02\刺客的城堡

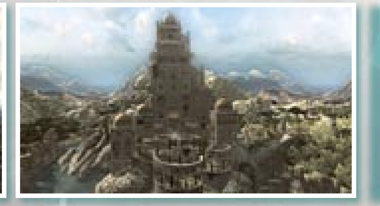
人流量：小
戒备程度：中等
势力范围：
刺客集团
鸟瞰点：0
调查事件：0
解救市民：0

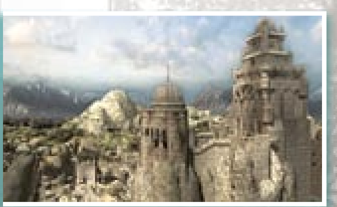
北部城堡（只能通过蜿蜒曲折的小路才能到达）位于村庄后面，就像村庄的后花园一样。这里严禁携带任何武器，除了在比武园。在这里你可以练习各种技巧，或者通过楼梯去到东边的塔、主大门上面的护墙、恐怖峡谷、Al Mualim的私人房间位于图书馆内部，有刺客集团的精兵把守。这个两层楼的藏书室堆满了发霉的书卷，而且大大的考验你的攀爬技巧。Al Mualim 站在图书馆入口处正上方的桌子边。图书馆后面出去是一个很壮观的 " 空中花园 " ，景色怡人，好好享受一下这里带给你的短暂远离伤痛的平静感觉吧。




Area 02 looking north


Area 02 looking east


Area 02 looking south


Area 02 looking west

关键地点

城堡大门

Map Sector: F4

城堡庭院和比武园

Map Sector: E3

Al Mualim的图书馆



Map Sector: D3

空中花园

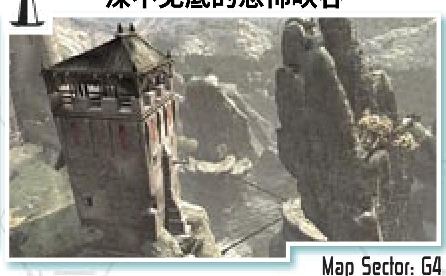


Map Sector: B2

信仰的飞跃最高点（东塔）

Map Sector: F3

深不见底的恐怖峡谷



Map Sector: G4

区域 02\攻略要点



图书馆南边就是城堡的庭院。这个区域有重兵巡逻。中央设有一个比武园。进入比武园可以提高你的剑术和学到新的技巧，尤其是你获得级别之后。



要去“空中花园”的话，可以通过Al Mualim的图书馆——这是唯一的入口。你第一次去的话入口被一道门锁住。当你去了一次大马士革之后（记忆片段 2），门就会打开。记得回来看一下这个花园，还能拿到2面旗帜。



城堡的各个塔都插有一定数量的旗帜。东塔顶端有3个特别的地点可以使用“信仰的飞跃”。从这里，灵活利用横梁爬上东边那个很高的独塔。你可以完美的爬上这里，再使用“信仰的飞跃”离开进入干草仓库。

附加的记忆\圣殿骑士

这个地点没有圣殿骑士可杀。

附加的记忆\刺客旗帜（20）



在记忆片段 3中可收集的所有旗帜地点

旗帜地点列表

✔	编号	描述
❑	1	位于“空中花园”中的栏杆和斜坡之间
❑	2	花园中央柱子顶上
❑	3	要塞里第一层的图书馆中
❑	4	庭院东北部地面上
❑	5	在你执行“信仰的飞跃”的平台附近的塔顶层
❑	6	通道北边一个突出的岩石上
❑	7	高塔附近楼梯顶端的角落
❑	8	在一个可俯瞰河流的阳台上
❑	9	在一个可俯瞰河流的房屋东边地面上
❑	10	在通往要塞的路下面的石头高塔顶端
❑	11	一幢两层楼建筑屋顶
❑	12	一块桔黄色地毯附近的屋顶上
❑	13	长椅附近的楼梯顶端
❑	14	在一个“U”型小矮墙后面的曲折的路上
❑	15	在这个三层楼建筑中首层的屋顶
❑	16	被一堆短墙挡住的地面上
❑	17	在2幢房屋和悬崖之间
❑	18	在一个单层平房楼顶堆着的一大堆干草附近
❑	19	房屋西边楼梯顶端
❑	20	正对着悬崖的房屋后面





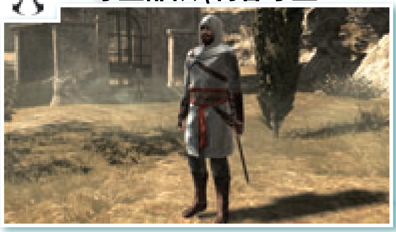
名胜古迹02\中心地域

总览\中心地域

这是一片荒芜之地。撒拉逊人和十字军为争夺领土，在这片土地上连年争战。中心地域位于相对和平的马斯耶夫和圣地的3座大城结合处之间。中心地域被认为是这些商业中心和要塞之间的纽带。中心地域呈现一种多元化的景象，三教九流，鱼龙混杂。你必须有备而来，因为这里的巡逻卫兵、十字军守卫和撒拉逊人与你一言不合就会拨刀相向（无论是马战还是步战）。撒拉逊人盘据在正对着大马士革和耶路撒冷的东部，而十字军在西部扎营。你可以在这里随意深入调查各项主线和支线任务、浏览区域、探索秘密。这里还游荡着半数以上来自圣地的圣殿骑士，如果你所做的事引起他们的不满了，准备好面对他们的围攻吧。

背景资料\中心地域画集

守卫部队\刺客守卫



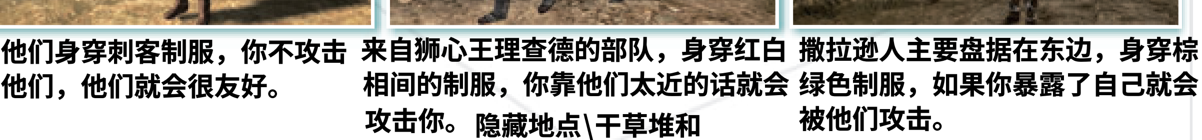
他们身穿刺客制服，你不攻击他们，他们就会很友好。

守卫部队\十字军



来自狮心王理查德的部队，身穿红白相间的制服，你靠他们太近的话就会攻击你。

守卫部队\撒拉逊人



撒拉逊人主要盘据在东边，身穿棕绿色制服，如果你暴露了自己就会被他们攻击。

守卫部队\圣殿骑士



有30个圣殿骑士分布在中心地域各地。他们一看见你就会攻击你。

隐藏地点\干草堆和装干草的手推车





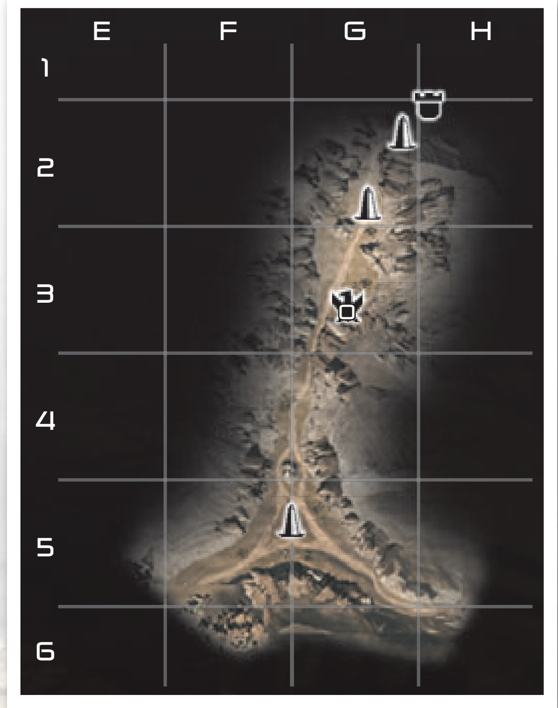
隐藏地点\长椅





Note 中心地域里没有腰缠万贯的富豪，没有小偷小摸的坏蛋，也没有食不果腹的乞丐。

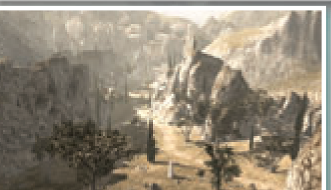
区域 01\北部村庄



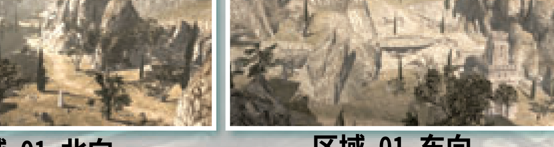
人流量：少
戒备程度：轻度
势力范围：刺客集团
鸟瞰点：1
调查事件：0
解救市民：0

如果你赶往马斯耶夫或从马斯耶夫出来，北部村庄可以为你提供落脚点。但一出村庄，你就得自力更生了。幸运的是这个区域很少有敌人。这片区域主要是为你提供前往大马士革、阿克城和耶路撒冷的路线。

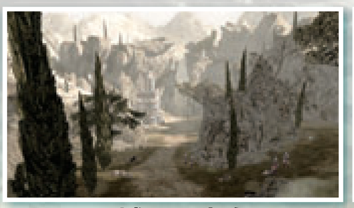
Note 离开马斯耶夫的第4天，你可以选择进入周边的任何城镇，去游览一下中心区域的各个地区。



区域 01 北向



区域 01 东向



区域 01 南向



区域 01 西向

关键地点

马斯耶夫村庄



Map Sector: G3

马斯耶夫拱门

Map Sector: G2

西北方尖石碑



Map Sector: F5

鸟瞰点

00\瞭望塔



Map Sector: G3

Note 这个区域的鸟瞰点是系统强制的。所以地图上鸟瞰点数量为“0”。中心区域还有另外11个鸟瞰点，和前面的加起来总共是12个。但只有其中11个才是可选择的。

区域 01\攻略要点



第一次离开马斯耶夫后，爬上坐标G 3地图中的瞭望塔，守卫不会理你。在塔顶，对照游戏中的地图，观察一下这个区域。这样你还可以看到中心区域其他鸟瞰点的位置。



在瞭望塔南边的尖石碑处，往西南可去阿卡城，往东可去大马士革。像这类尖石碑可以为你指示通往各大主要城市的道路。如果迷路了，就找这些尖石碑吧。



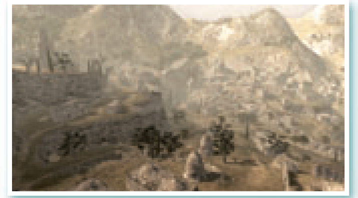
这个区域的北部是刺客集团的势力范围，守卫不会为难你。但是有一些撒拉逊人守在南边的尖石碑附近。想要不惹他们，就离他们远一点，或者混着人群过去。附近有撒拉逊人或十字军出现时，尽量混在人群中。但这种方法蒙不过圣殿骑士。



在瞭望塔里的敌人不会让你进入刺客控制的地区。只要你进入坐标G 4地图中的狭窄峡谷，他们就不会再追你。

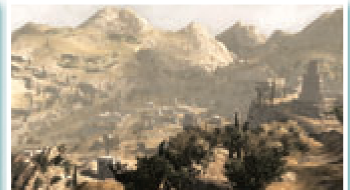
区域 02\森林村庄通道





区域 02 北向

区域 02 东向



区域 02 南向



区域 02 西向

人流量：小
戒备等级：轻度
势力范围：撒拉逊人
鸟瞰点：2
调查事件：0
解救市民：0

跑过小山丘，你会看到这样的景象：浅滩上一片星罗棋布的房屋。记得把瞭望塔加到你的附加记忆里去。这个区域中心有个小市场，市场中的流动人口繁多，周围建筑物有很多让你使用自由跨越技能的机会。南边有一个池塘，还有一条可折返的小路通往西边斜坡的瞭望塔。这个区域也是你通往耶路撒冷、阿卡城的最后一条捷径（顺着山间小道），或者你也可以继续前往大马士革。

关键地点

撒拉逊营地



Map Sector: I6

森林村庄



Map Sector: K8

村庄池塘



Map Sector: I8

鸟瞰点

01\瞭望塔



Map Sector: G6

02\瞭望塔

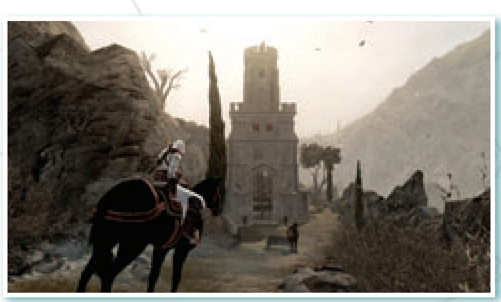


Map Sector: J6

区域 02\攻略要点

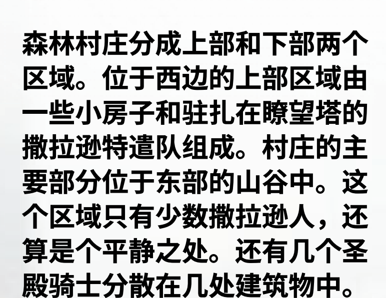
村庄小道是通往北部的重要连接点。村中有几条小道通往中心地域的其他几个区域。向北通往马斯耶夫，向东通往大马士革。还有2条南边的小道通往十字军峡谷和罗马遗迹——当你要去阿卡城或耶路撒冷的话，这2条路便是很有用的捷径。



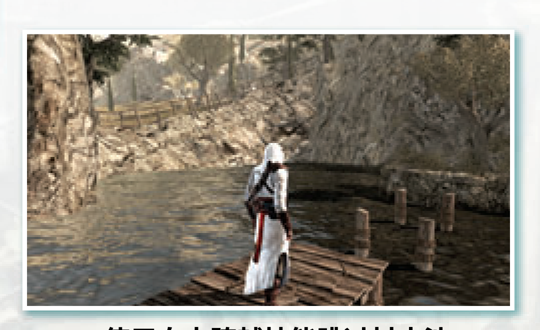


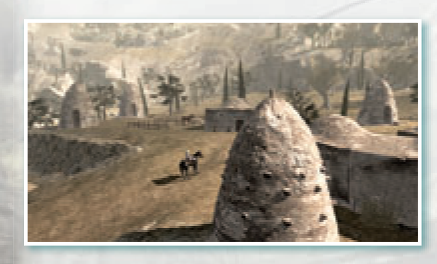
通过中西部的小道去到地图坐标E4的瞭望塔。这条曲折蜿蜒的小道上没有守卫，在到达瞭望塔之前可以放开大步向前跑。而瞭望塔周围有撒拉逊重点把守。西边还有一个圣殿骑士，从塔的北边绕过去，溜到他背后放倒他。

森林村庄分成上部和下部两个区域。位于西边的上部区域由一些小房子和驻扎在瞭望塔的撒拉逊特遣队组成。村庄的主要部分位于东部的山谷中。这个区域只有少数撒拉逊人，还算是个平静之处。还有几个圣殿骑士分散在几处建筑物中。









通往十字军峡谷和罗马遗迹的小道位于这个竖有圆形谷仓的农场南方。西边的小道通往阿卡城，东边的小道通往耶路撒冷。这2条小道都有石头标记，所以别担心会迷路。

使用自由跨越技能跳过村庄池塘中的柱子，到达小岛，岛上的树后有只旗帜。

地图坐标16的小型撒拉逊营地就在大路边上，守住两边小路的入口。这里的马车上有2面旗帜，要拿取的话得先清除掉守卫，或者使用“冲刺”和“自由跨越”躲过敌人，溜过营地。

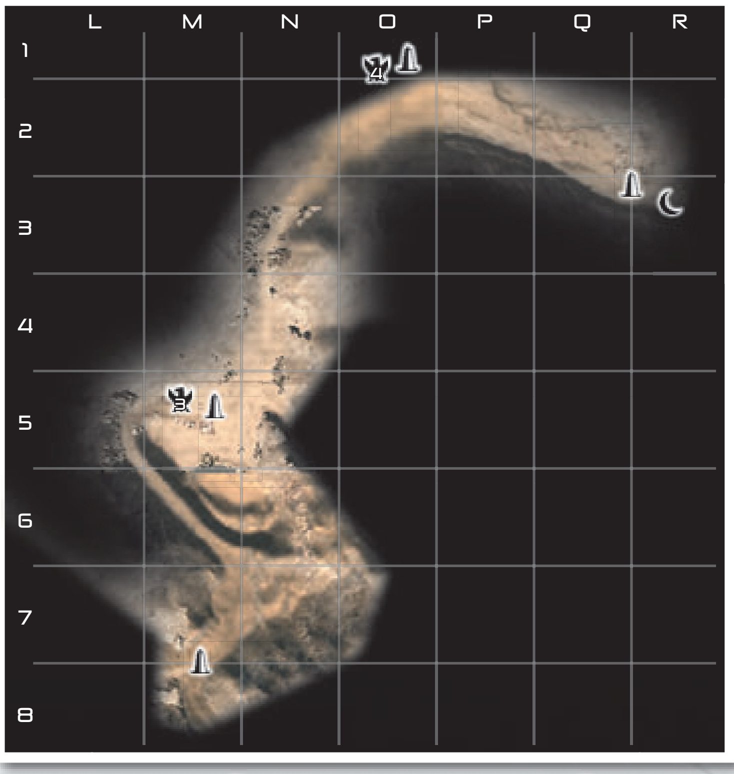




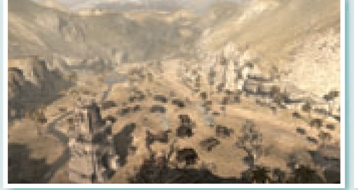
区域 03\大马士革周边区域

人流量：小
戒备等级：重度
势力范围：撒拉逊人
鸟瞰点：2
调查事件：0
解救市民：0

中心区域东北部驻有撒拉逊人的重兵。这是在你旅途中第一个遇到的极度危险的区域。在小湖周围转转，溜过一座瞭望塔、一个有兵营的小村庄、几座木架塔。这里有条路向南通往耶路撒冷，但路上有不少撒拉逊人。继续向东北走，你会到达一个在溪流边的帐篷营地，还可以看到大马士革的入口。




区域 03北向


区域 03东向


区域 03南向


区域 03西向

关键地点

东北方尖石碑


Map Sector: N7

撒拉逊兵营


Map Sector: M5

撒拉逊人营地


Map Sector: O1

大马士革拱道

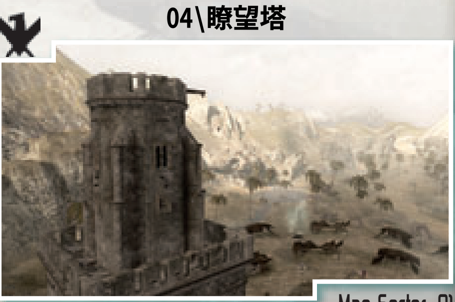

Map Sector: R2

鸟瞰点

03\瞭望塔


Map Sector: M5

04\瞭望塔

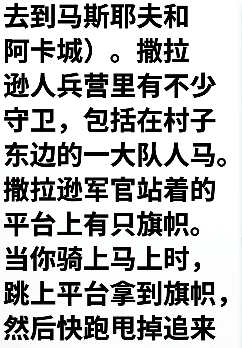

Map Sector: O1



区域 03\攻略要点



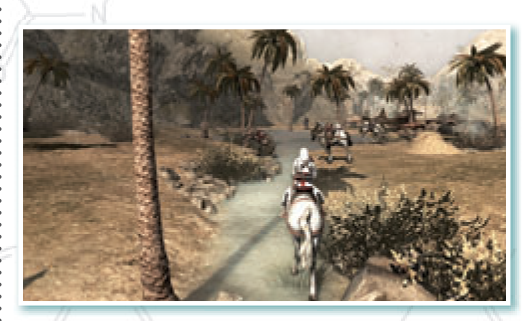
地图坐标N 7处的东北部方尖石碑是3条主要小道的重要标记。向北的小道直接通往大马士革，向南的小道通向去耶路撒冷的路上的湖边小村。向西的小道通往森林村庄小道（可以去到马斯耶夫和阿卡城）。撒拉逊人兵营里有不少守卫，包括在村子东边的一大队人马。撒拉逊军官站着的平台上有只旗帜。当你骑上马上时，跳上平台拿到旗帜，然后快跑甩掉追来的敌人。







当你在地图坐标M 5的撒拉逊兵营南边与圣殿骑士战斗时，把他丢进南边的湖里可以快速解决战斗。



在大马士革附近的撒拉逊营地，尽量不要离开南边的大路，以避免与驻扎在帐篷周围和瞭望塔的撒拉逊卫兵发生冲突。如果你在瞭望塔附近暴露伪装了，乘马从东边的小溪逃走。水不是很深，你的马跑起来没问题。这是到达大路或大马士革拱道的最快方法。只要小心绿洲附近的圣殿骑士就可以了。

区域 04\湖边村庄小道



人流量：少
戒备等级：中等
势力范围：十字军
鸟瞰点：1
调查事件：0
解救市民：0

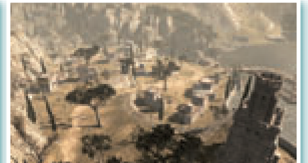
山重水复，当你来到声名狼籍的十字军峡谷的山脚下，可以看到小湖和村庄。在这里，你可以第一次对穿着国王理查德一世制服的十字军部队大开杀戒。这个村庄有不少波浪形的狭窄小路，都通向南边峡谷的入口。路上肯定有一些敌人，但是遇上他们围攻也很容易逃脱。在码头有个圣殿骑士拴住的船，别忘了去搜一下。





区域 04北向

区域 04东向



区域 04南向



区域 04西向

关键地点

湖边村庄

Map Sector: C8

码头



Map Sector: B7

鸟瞰点

05\瞭望塔



Map Sector: C7

区域 04\攻略要点



南北穿越湖边村庄的小路是来回马斯耶夫和阿卡城最快的路线。穿过村子的时候得慢下脚步来，避免引起十字军的注意。这条路在村子里分成几条岔路，但都会在北部和南部的郊区重新汇合。



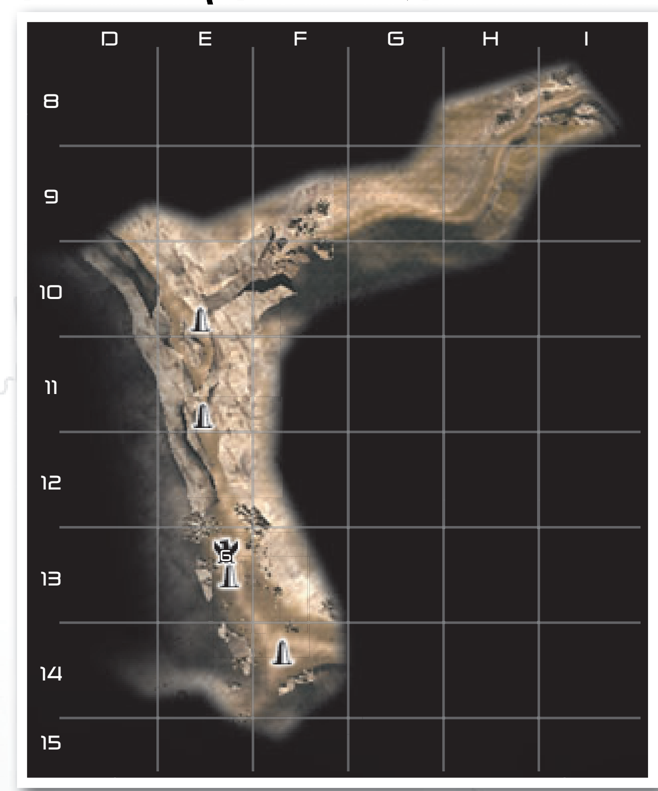
要想快点通过这个区域，尽量挨着悬崖边来走。这样只会在村庄北部尽头路边遇到少数几个十字军。如果你不介意被敌人追的话，骑马从这两个屋顶跳过，全速冲过去拿到旗帜，然后离开村子。



村庄西边的码头有2面旗帜和1个圣殿骑士。从柱子和船只上跳过去，避开守卫。小心点跳的话，你可以溜到码头的北部边缘那个圣殿骑士的后面。如果不能避免与其战斗，任何时候都可以把敌人丢进湖里。



区域 05\十字军峡谷



人流量：小
警戒度：中
控制势力：十字军
鸟瞰点：1
调查：0
解救市民：0

十字军发现这个狭窄、陡峭的天然峡谷有战略潜力，便盘据在这个峡谷中。这个峡谷是通往中心区域的西南区域和阿卡城的捷径。南北都各有一条大路：一条是从峡谷底部骑马直走，一条可以上到一条小路和过一座自然形成的桥。越往前，遇到的十字军守卫就越多越难对付。如果你从破木桥跳过去，可以进入山道，最后可到达能俯瞰整个森林村庄的地方。另一种方法：走到南边，溜过一座十字军兵营一座瞭望塔、一个既可去阿克城也可去罗马遗迹的路口。


区域 05北向


区域 05东向


区域 05南向


区域 05西向

关键地点



断桥


Map Sector: E10

十字军峡谷

Map Sector: E11

十字军哨卡

Map Sector: E13

西南方尖石碑


Map Sector: F14

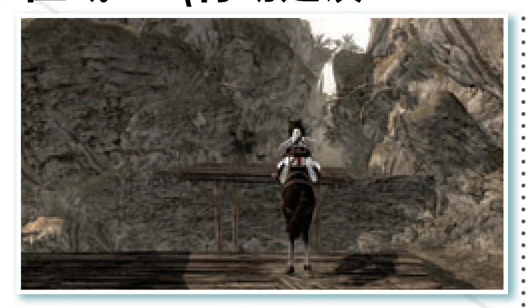
鸟瞰点

06\瞭望塔


Map Sector: E13



区域 05\行动建议



如果你想要通过东边的山路去森林村庄的话，必须利用地图坐标E10的破桥。从峡谷开始走小道，然后跳过破桥。有个圣殿骑士守在东边小道上，试着骑在马上干掉他。



在记忆片段6中，十字军在这片区域中构筑了防御工事。你会遇到拨剑列阵的十字军守卫的顽强抵抗。如果你想从他们的阵形中冲过去，十字军士兵会从下面把你的马割成两半，你会倒在地上。不要强行从阵形中冲过，而是从阵形旁骑马绕过去。

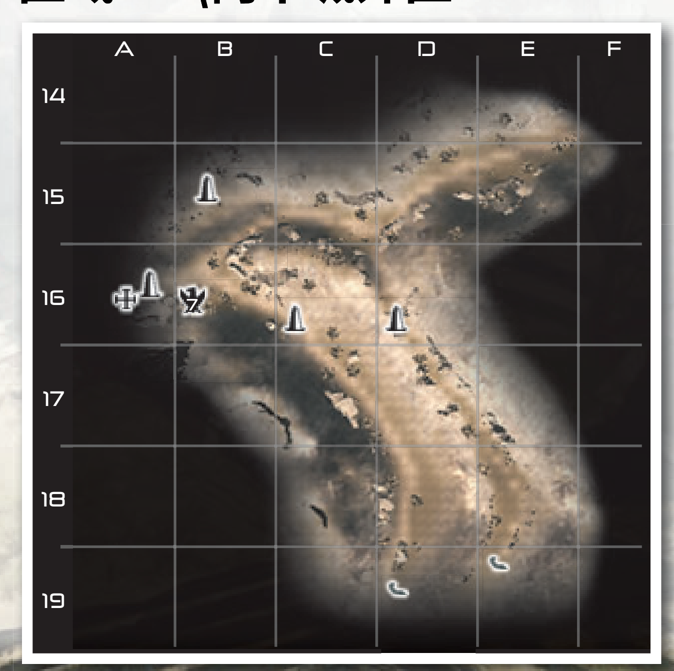


十字军为了控制道路的人流量，在瞭望塔附近设立了一排低矮的栅栏。骑着马跳过这些栅栏很容易，但如果你真的这样做会被十字军追赶。保持低调，混在人群中溜过栅栏的开口处。



地图坐标 F14的西南方尖石碑指示通往南边阿卡城郊区的路，以及通往东边遗迹的道路。从这里向北前进你会途经十字军峡谷到达湖边村庄。

区域 06\阿卡城郊区

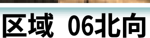


人流量：小
警戒度：高
控制势力：十字军
鸟瞰点：1
调查：0
解救市民：0

如果你要痛饮十字军的鲜血，这片区域能够满足你的愿望！一条有入口的路通往阿瑟夫平原（只有在记忆片段6才能到这个平原）和阿克城。如果你不是在大开杀戒的话，就能很容易的通过这条路。但是北边山谷中的大型十字军营地是你练功的好机会。营地里有几个木塔、一座深坑。如果你被大批敌人围攻，别担心，还有条逃跑的小路。



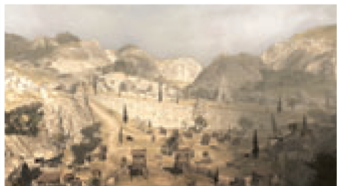




区域 06北向



区域 06东向



区域 06西向



区域 06南向

关键地点

东阿瑟夫小道



Map Sector: D16

西阿瑟夫小道



Map Sector: B16

十字军营地



Map Sector: B15

鸟瞰点

阿卡拱道



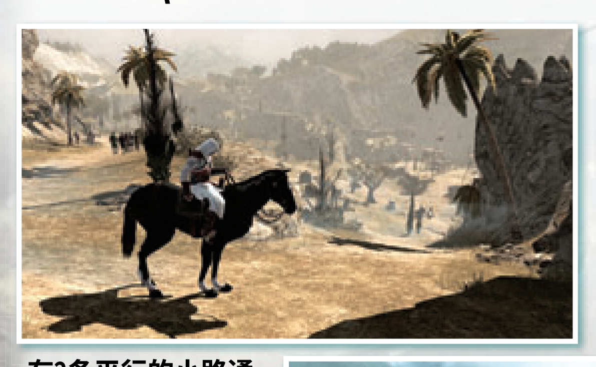
Map Sector: A16

07\瞭望塔



Map Sector: B16

区域 06\行动建议



如果你只想穿过这片区域，走南边的大路就可以避免与十字军兵营发生冲突。如果你要收集旗帜和杀一个圣殿骑士，可走北边上的路进入营地。



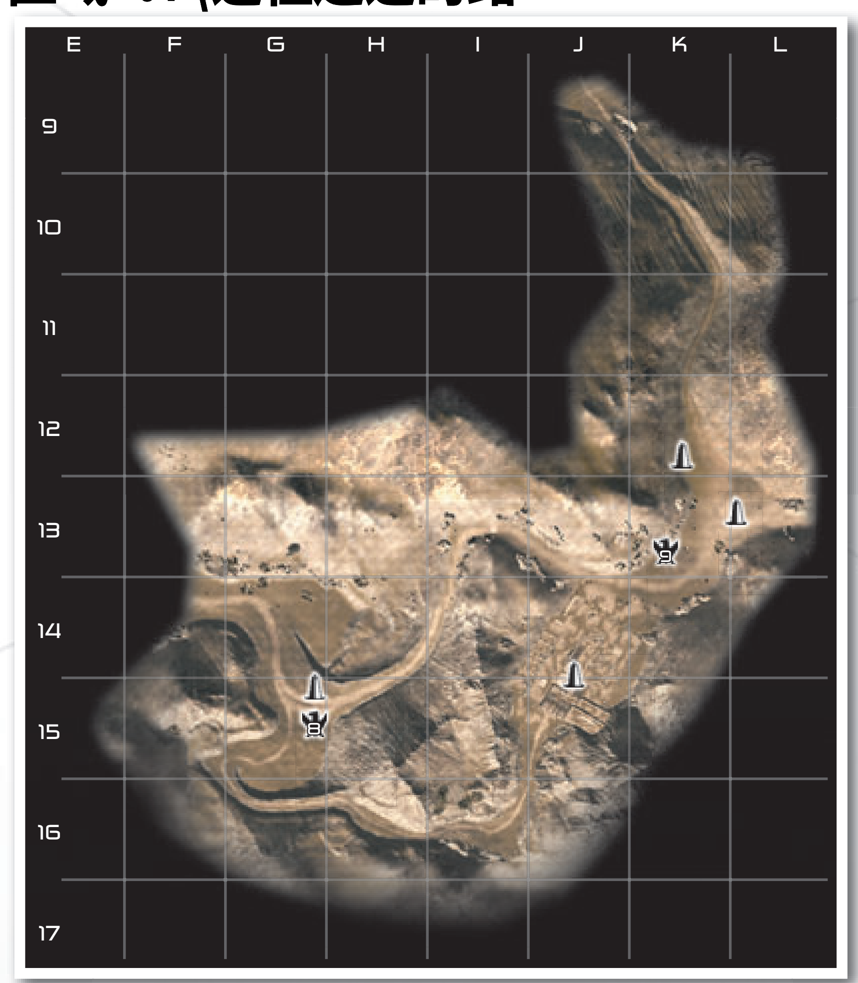
要想从前门溜进十字军营地而不引起注意是不可能的。尽管你混在人群中，弓箭手还是会发现你的。正确的方法是利用连着围墙的2座脚手架之一溜进去。一旦进入，绕开守卫和弓箭手。试着在不被发现的情况下拿到所有的旗帜。别忘了中间的深坑里还有2面旗帜。把南边守卫塔的旗帜留到最后



有2条平行的小路通往阿瑟夫平原。这2条路都通向同一个地点，但各有不同的入口。如果你从阿卡城去阿瑟夫平原，走西边的小路。如果从马斯耶夫或耶路撒冷过来这里，走东边的小路会快一点。这个区域直到后面的游戏 才能进入。



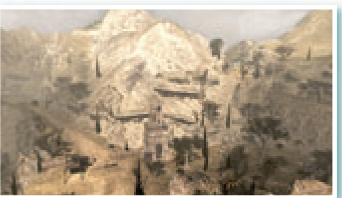
区域 07\通往遗迹的路



人流量：小
警戒度：中
控制势力：十字军/撒克逊人
鸟瞰点：2
调查：0
解救市民：0

这片中心区域的无人之地有不少秘密有待发掘。这里有几个小型十字军兵营，其中一个与十字军峡谷的南部相连，其他的守望着一处大型的古罗马遗迹。遗迹本身就是个很好的攀爬和自由跳跃技巧的练功场所。有条环绕一座兵营的瞭望塔的小路。小路往东延伸到向着耶路撒冷的岩石沙漠。有个小型撒克逊营地驻扎在通往森林村庄的路上。


区域 07北向


区域 07东向


区域 07南向


区域 07西向

关键地点

十字军兵营


Map Sector: G15

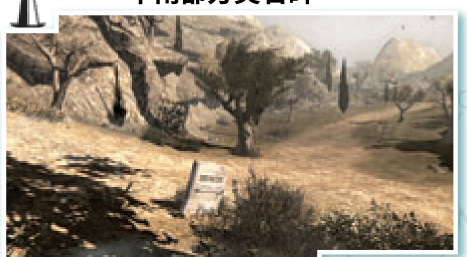
罗马遗迹


Map Sector: J14

十字军兵营


Map Sector: K13

中南部方尖石碑



Map Sector: L13

撒克逊营地

Map Sector: K12

鸟瞰点

08\瞭望塔



Map Sector: G15

09\瞭望塔

Map Sector: K13

区域 07\行动建议



在中央瞭望塔和罗马遗迹之间的道路横七竖八地躺着不少十字军和撒拉逊人的尸体。十字军占据北边的高地，撒克逊人占据南边的遗迹，而这条路作为双方的无人缓冲区。尽量留在这条路的路面上，就谁都不会惹到。通往罗马遗迹北部瞭望塔的道路被一小队十字军堵住了。要溜过去没什么可行的办法，还是该出手时就出手吧。战斗的话尽量不要靠近瞭望塔，以免引来更多的十字军。清除了路上的敌人后，保持低调，爬上瞭望塔，避开架子上的守卫。

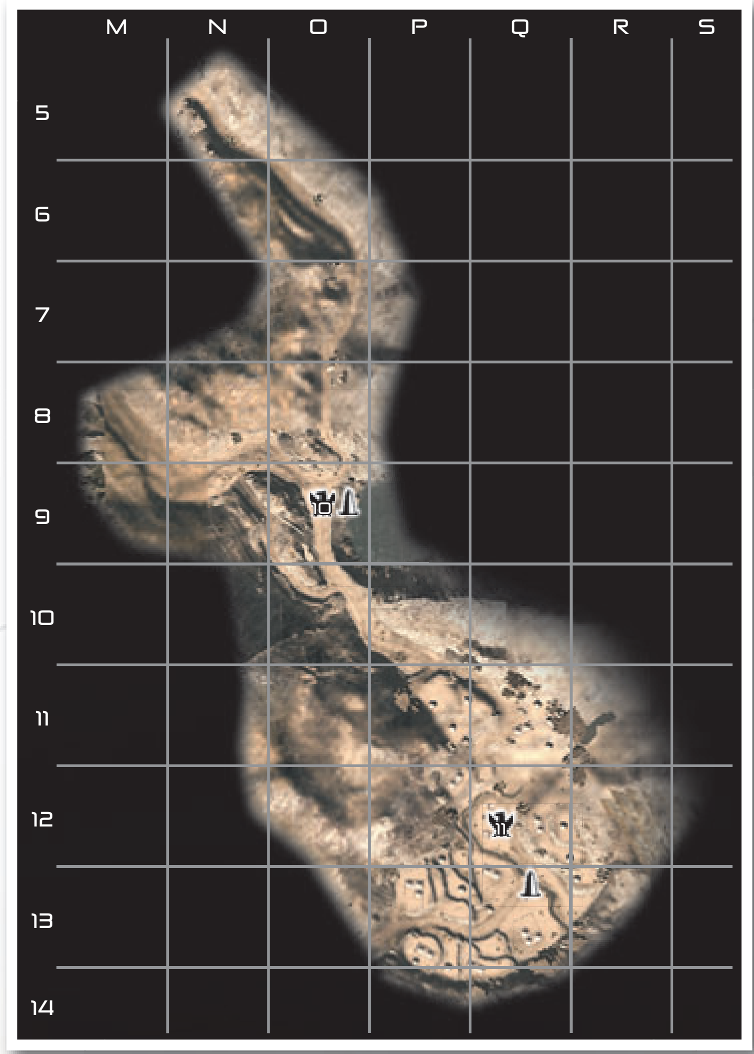




罗马遗迹中分散放着10面旗帜。但这片区域也有6个撒拉逊弓箭手在虎视眈眈。在拿旗帜之前清除掉他们。首先清除高地的敌人，从南部走到北部就很容易了。大部分弓箭手都站着不动的，很容易偷偷溜到他们身后。一旦干掉高处的弓箭手，就可清除第一层东南角的圣殿骑士。这样就可以放心收集旗帜了。

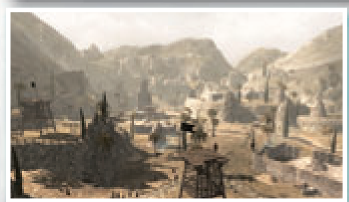


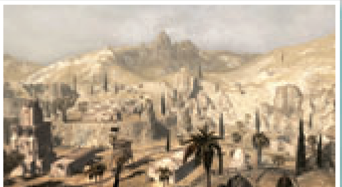
区域 08\东部湖边村庄

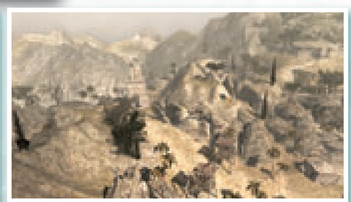


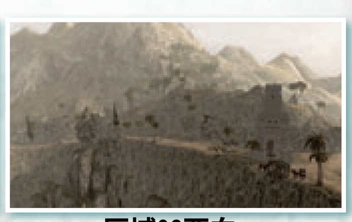
人流量：一般
警戒度：中
控制势力：撒克逊人
鸟瞰点：2
调查：0
解救市民：0

如果你要通过这片区域去大马士革或耶路撒冷，或者从大马士革来，虽然快速通过即可，但花点时间探索一下这个地方也无不可。这片地方是中心大陆的延伸，主要由一片山区、北边大湖（被一条通往大马士革入口附近的路环绕）、一座村庄和一个南边的兵营组成。村庄里有大队撒克逊人马，所以你通过蜿蜒小路时得小心一点。


区域 08北向


区域 08东向


区域 08南向


区域08西向

关键地点

撒克逊兵营


Map Sector: O9

撒克逊岗哨


Map Sector: Q12

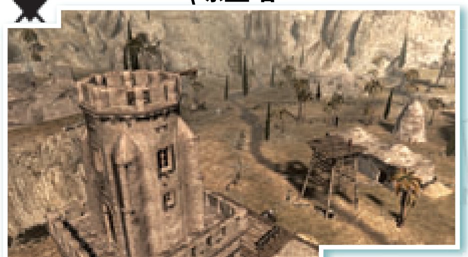
鸟瞰点

10\瞭望塔


Map Sector: O9



11\瞭望塔

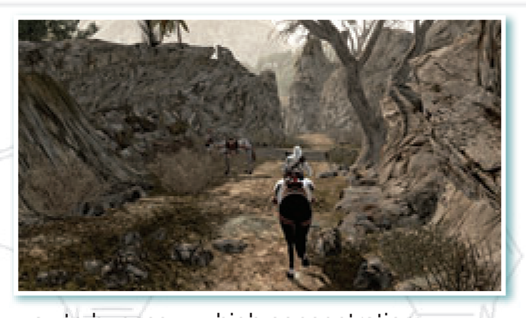


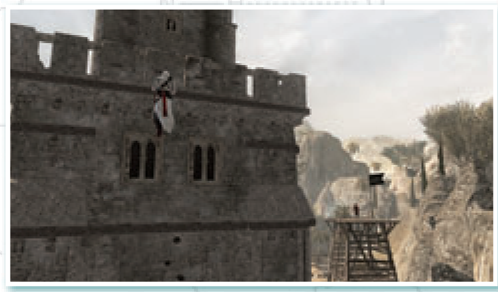
Map Sector: Q12

区域 08\行动建议



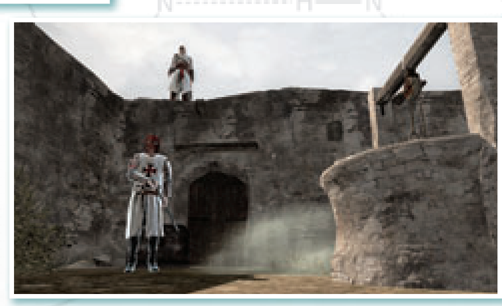
这个区域是是地图东边的横穿南北的主要通道，可通往森林村庄小路、大马士革郊区和耶路撒冷郊区。北部的2条路线经过穿山越岭后会在湖边的撒克逊兵营汇合。



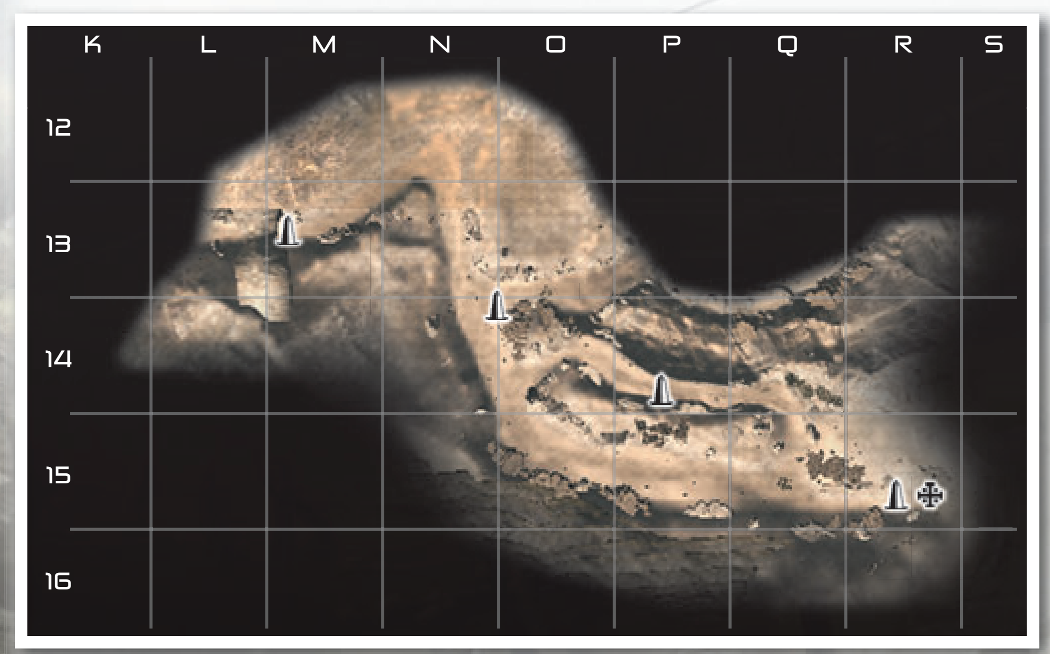


在之后的游戏中，引起警觉的撒拉逊人会排成一行横过马路挡住你的去路，就像在十字军峡谷的十字军一样。骑马绕过他们而不要直冲过去，否则你骑的马的马脚会被他们砍掉。撒拉逊兵营西边的瞭望塔（在地图坐标N9）有一条狭窄的旁路，走这条路可以避开大路上以及兵营的大批守卫。但要小心，有一个圣殿骑士守在这里。你靠太近撒克逊岗哨的话，塔上的弓箭手会识破你的伪装。爬上瞭望塔，上到南角，东边和西侧的弓箭手是看不到你这里的。

在撒拉逊岗哨里可以避开一大队圣殿骑士人马。共有6个圣殿骑士布署在这里——这个数目是你在整个游戏过程中会遇到的圣殿骑士的10%！他们大部分布署在村庄的外围。尽量小心的侦察他们，见机行事，你可以偷偷的绕开这6个圣殿骑士。



区域 09\耶路撒冷郊区



人流量：小
警戒度：中
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：0
调查：0
解救市民：0

离耶路撒冷仅一步之遥的岩石沙漠外围地区是一片荒芜广袤之地，乱石嶙峋的道路上游荡着朝圣者和小市民。有几个连着之前几个区域的主要路口，还有个可以尽量鸟瞰北部撒克逊岗哨的断头路。另外，这条路只通向耶路撒冷。要小心路上有较多巡逻的守卫。

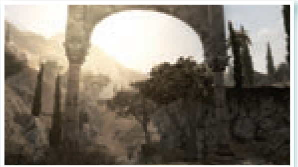


区域 09北向

区域 09东向



区域 09西向



区域 09南向

关键地点

东部拱道



Map Sector: L13

东南方尖石碑



Map Sector: P14

郊区远景



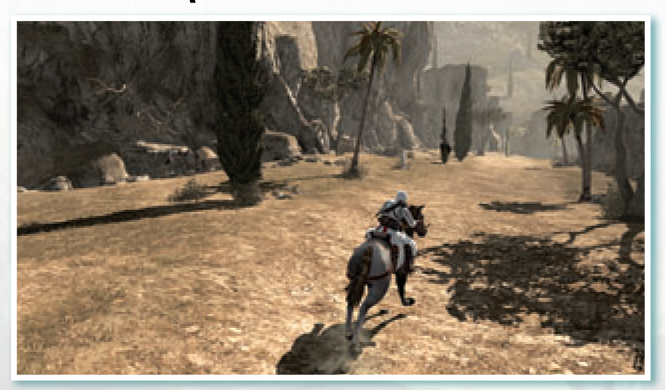
Map Sector: N14

耶路撒冷拱道



Map Sector: R15

区域 09\行动建议



通往东部和西部大部分地区的道路都是尘土飞扬的。还有条通往东部湖边村庄区域的岔路。要去大马士革的话就走北边的路。要去马斯耶夫或者阿卡城就走西边的路。



耶路撒冷附近的一条小旁路可看到郊区的远景，而且北部撒拉逊岗哨也可尽收眼底。路上还有2面旗帜和2座守卫塔。一面在东边有守卫的塔顶上，另一面在路中间矮石头上。



一大队撒克逊士兵在东南方尖石碑附近巡逻。要通过这片区域，放慢脚步，伪装起来。有几个步行者出现在这里和耶路撒冷拱道附近，小心别冲得太快了。



额外的记忆 \ 圣殿骑士

Note

1



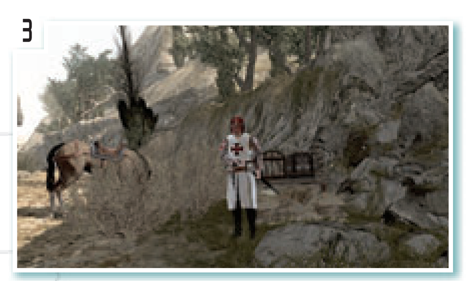
这个圣殿骑士站在鸟瞰点与崖壁之间，面向北面。你可以从南面接近而不被发现。

2



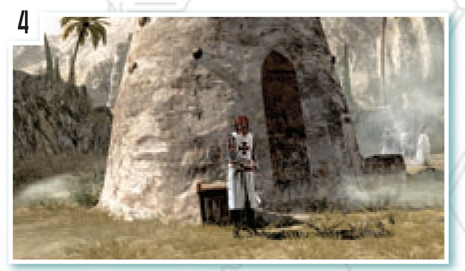
这个圣殿骑士所在的位于狭窄的峡谷，没有任何掩护。准备战斗吧。

3



这个圣殿骑士守卫着这条狭窄的通道，你必须从南面悄悄接近他。

4



该圣殿骑士位于装饰着十字架标志的石头房屋旁边。攀爬弧形墙从任意方向可以刺杀这个毫无戒备的十字军战士

5



该圣殿骑士守卫于这个矮长的建筑的东面。想要跳到他身上干掉他，可以从拐角处攀爬南面的墙。

6



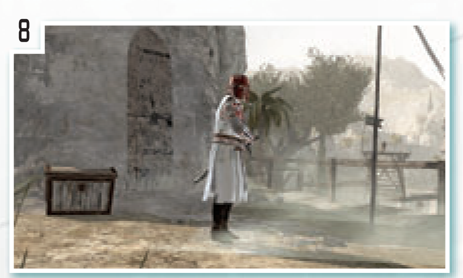
该圣殿骑士守卫于一个大的庭院内。攀登北面的墙然后跳到他身后暗杀之。

7



这个圣殿骑士站在一建筑物南边和悬崖之间。面向东方，你可以从西面跳到他身上干掉他。

8



了更好的解决掉这个圣殿骑士，你可以从装饰着小栅栏的墙的东北面接近他。并依靠圆锥型住宅绕到他身后干掉他。

9



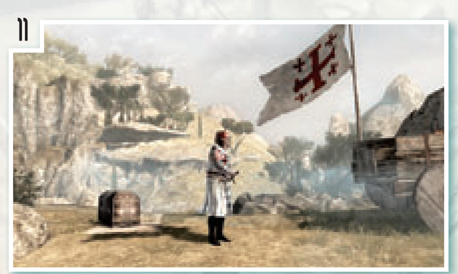
从西面，利用这个圣殿骑士的盲区干掉他。

10



废墟和崖面使得接近这一圣殿骑士十分困难。除了迎头痛击，你可以进入废墟并保持和他之间有墙的间隔.当你绕到他身后爬上墙再干掉他就简单多了。

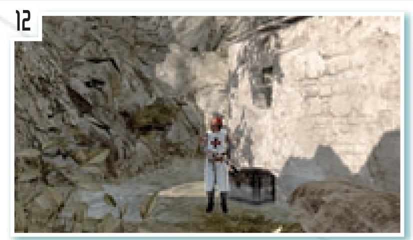
11



这圣殿骑士站在路南边一个破板车旁边。不幸的是，没有更好的安全接近的方法。准备一场硬仗吧。



12



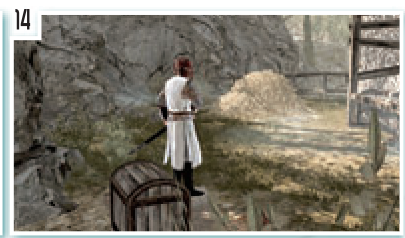
这个圣殿骑士守卫于一层平房的西北墙。从房顶上直接飞下让你的尖刀跟他打个招呼。

13



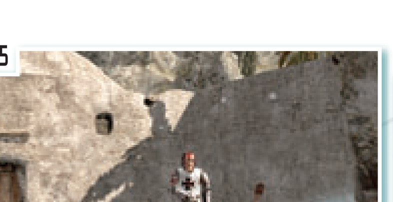
该圣殿骑士站在下坡道路的北面，利用他守卫的小屋接近他。可以轻易把他放倒在地。

14



这个圣殿骑士站在一层平房的后面。有很多很多东西可以轻松掩护你接近他。

15



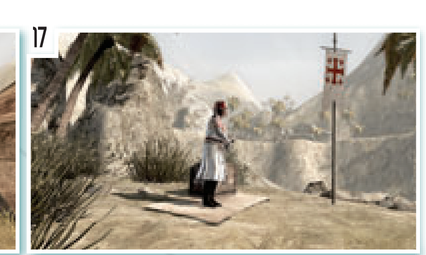
该圣殿骑士守卫着庭院并看守着入口。从外墙爬入跳到他身后，可以迅速稳妥的干掉他。

16



从西南边接近他（他的左边），然后跳起灭之.

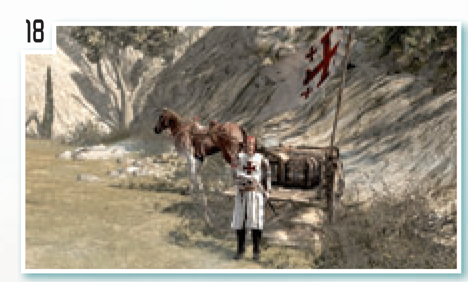
17





悬崖壁和小湖为这个圣殿骑士提供了三面保护，没办法，硬拼了.

18



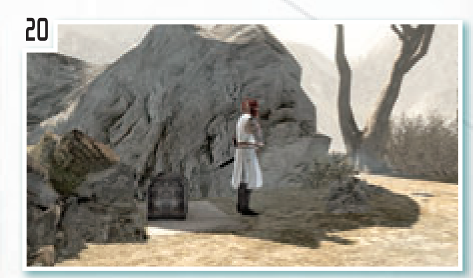
想要给这个圣殿骑士一个惊喜，只能从南面接近.

19



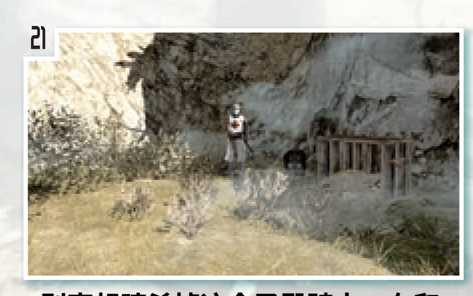
这个圣殿骑士在平房和崖面之间。从西面悄悄接近就可以完成一次不费力的暗杀.

20



这条偏僻的山路上有鸟瞰点、旗帜和圣殿骑士。从塔的南墙（你的左边）接近并干掉他

21



别妄想暗杀掉这个圣殿骑士，在和他决斗之前最好用飞刀，至少可以给他些伤害。

22



这个圣殿骑士的位置很好，接近时被他发现是肯定的。

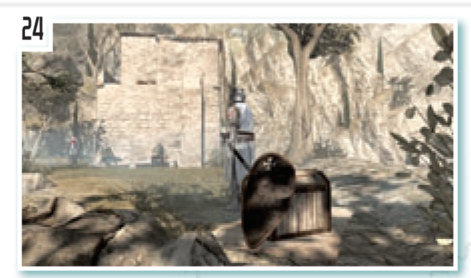
23



该圣殿骑士面向南面，从东北面可以悄悄接近.

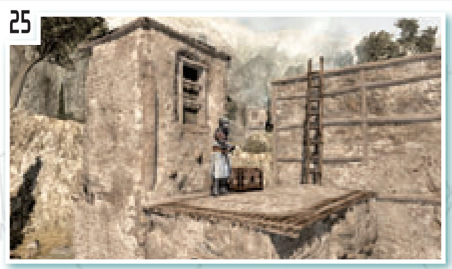


24



从南面攀爬上去可以避免同时与两个卫兵和圣殿骑士一起对抗.不过想暗杀圣殿骑士是不可能的.

25



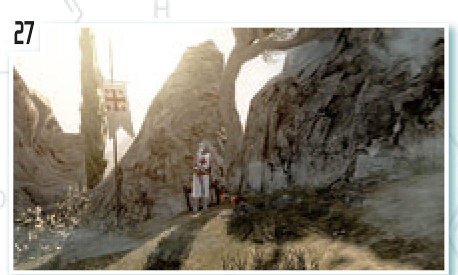
这次暗杀很有趣，是因为它很难。这个圣殿骑士站在四周都是卫兵的一个平房房顶，从南面接近这个房子，从平民坐着的凳子那里爬上，抱着墙向东北方移动（你的右边）。有个士兵就站在旁边，无视他，跳到那三个水桶上，然后爬上墙。这个圣殿骑士就在你旁边了，但你暗杀不到他。左转，并爬上屋顶（不要上梯子），你就正好在他头上了，这时候暗杀时机已经成熟。祝你成功干掉他。

26



六个十字军卫兵挡在了这个圣殿骑士前面.没必要一一和他们对抗.你可以抄水路.通过一连串的小船和系泊木可以跳到他身后干掉这个毫无防备的圣殿骑士。

27



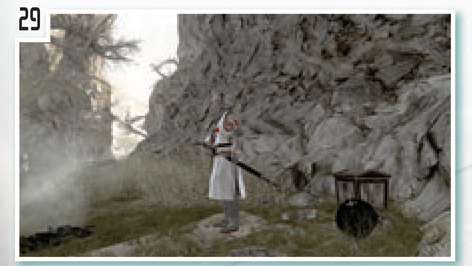
爬上岩壁从南面接近这个圣殿骑士。

28



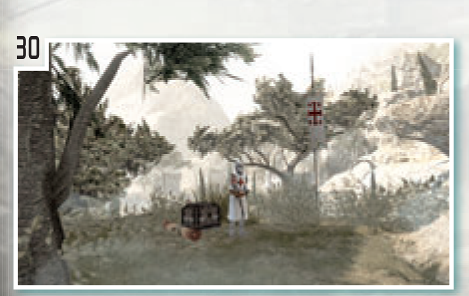
这个圣殿骑士不需要站岗，他的周围有二十多个十字军卫兵保护着他。不用多说，你必须干掉他.最好的切入点位于围栏西面的棚架。从那里你可以利用岩壁接近这个圣殿骑士.

29



从南边接近这个圣殿骑士可以完成一次很轻松的暗杀.

30



地形对你没有任何利端，你只有正面迎击这个圣殿骑士.



额外的记忆\狮心王旗（100）

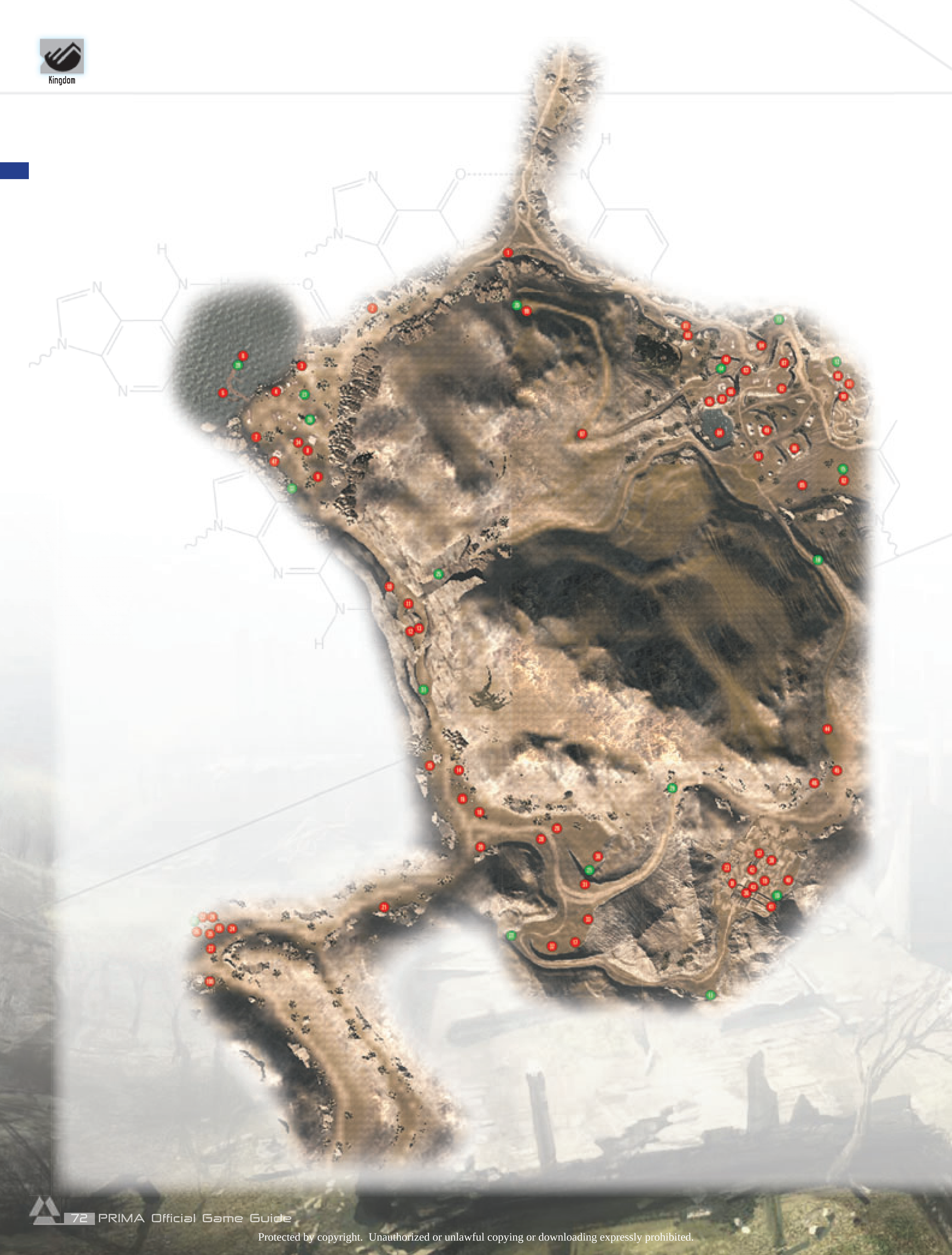


✔	旗子	描述
❑	1	在交叉路的西边的一辆小的手推车后面
❑	2	位于地面，一小的建筑物的旁边
❑	3	在小墙壁的顶端上
❑	4	紧邻码头的烟囱上
❑	5	在一个小的码头的尽头
❑	6	在一个圣殿骑士后面的船弓上
❑	7	在屋顶上
❑	8	在一个有卫兵的一层楼高的建筑物顶
❑	9	在小建筑物顶端
❑	10	沿着山脊在一棵树后面
❑	11	在有4个卫兵守卫的坏木桥的左边
❑	12	往西边看的正下方



✔	Flag #	Description
❑	13	斜坡的上面，靠近一干草堆.
❑	14	在一个小帐篷后面
❑	15	在塔的西面地上
❑	16	在小废墟中央
❑	17	在一栋小建筑后面
❑	18	在木塔的顶端
❑	19	在柱子的顶端
❑	20	在一面小墙后面，紧挨着一匹马
❑	21	留意那个3个卫兵守卫着的木塔.旗帜就在那下面. 在岩石和矮灌木的附近.
❑	22	旗帜在一个深坑中
❑	23	在柱子的顶端
❑	24	在小露营地的中央，矛的旁边.
❑	25	在一起吊架的顶端
❑	26	旗帜在一个深坑中
❑	27	在围墙顶上
❑	28	在一大的岩石阵后面
❑	29	在一木塔下面
❑	30	在一个小屋后面
❑	31	在木塔顶端
❑	32	在小建筑物顶端
❑	33	在鸟瞰点后面
❑	34	在小起吊架的上面
❑	35	在左边的塔的顶端
❑	36	在废墟南面，一个很大的拱门顶端.
❑	37	在废墟北面尽头，石柱顶端
❑	38	在废墟北面尽头，另一石柱顶端
❑	39	在废墟南面尽头附近，一石房楼顶.
❑	40	在岩石顶端
❑	41	在古罗马废墟的东南角.
❑	42	在废墟中央，木制斜坡的底下
❑	43	在石柱顶端
❑	44	在军营的中央
❑	45	在小的畜栏中.
❑	46	在鸟瞰点北边
❑	47	在一小建筑物的第二层
❑	48	紧挨着一堆木材.木制的突出部分上.
❑	49	隆起成圆顶状建筑物的旁边
❑	50	在一个小的木制塔后面
❑	51	在小建筑的顶端
❑	52	在岩石的顶端
❑	53	在木塔的顶端
❑	54	在一小建筑物后面
❑	55	木塔旁边，壁架下面
❑	56	在一口井后面

✔	Flag #	Description
❑	57	在小建筑物的拱门上
❑	58	在一圆顶建筑物后面
❑	59	在小建筑物顶端
❑	60	在小溪的尽头，矮灌木丛后面
❑	61	在一辆手推车后面
❑	62	在一圆顶建筑物后面
❑	63	在大路之上，在圆顶建筑的旁边
❑	64	在一有马和卫兵围着的马圈顶端
❑	65	在塔的右边.
❑	66	在一小的木制突出部上
❑	67	在18个卫兵和一个头领前的台子上
❑	68	在手推车的背面
❑	69	在有2个卫兵的木制塔顶
❑	70	在另一个有2个卫兵的木制塔顶
❑	71	在十字路口一个马圈上面
❑	72	在小湖南边的悬崖边缘
❑	73	在湖旁边一小推车上面
❑	74	在一小建筑后面的一个桶上
❑	75	在小建筑的后面
❑	76	在小溪中央的小岛上
❑	77	在有2个卫兵的木塔顶端
❑	78	在一个桶的顶端
❑	79	在鸟瞰点中间的阳台上
❑	80	在木制塔顶端
❑	81	在手推车的背面
❑	82	在小建筑物的顶端
❑	83	在木制的台子上
❑	84	在小湖中央的岛上
❑	85	在废墟中央的小建筑物上
❑	86	在一个一层高建筑的庭院中，在角落的一些桶的后面.
❑	87	在小村庄中间的木杆顶
❑	88	在村庄东面的建筑的烟囱上
❑	89	在一面小墙壁后面
❑	90	在一小起吊架的上面
❑	91	在突出的木桩上
❑	92	在二层楼高的建筑物顶端
❑	93	在鸟瞰点南面.悬崖脚下
❑	94	在鸟瞰点东边
❑	95	在木杆的顶端
❑	96	在二层楼高的建筑顶端
❑	97	在木制台子的顶端
❑	98	在有2个卫兵的木塔顶
❑	99	在鸟瞰点的顶端
❑	100	在鸟瞰点塔上





大马士革

概述\大马士革的历史

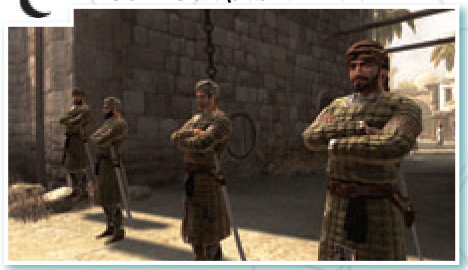
大马士革在这段时期是一个繁华和令人印象深刻的城市。在土耳其人到来前的100年期间，这个城市在1148年的第二次十字军东征期间击退了好几次攻击.但最终被萨拉丁于12世纪50年代攻占.萨拉丁负责城市西北角的炮台再建，并允许各地朝圣者到分广各地方的穆斯林学校学习.这是个充满生机、五彩缤纷，并大部分还未受战争摧残的城市.

你将在这几段时期进入大马士革：

区域	初次进入	刺杀目标
Poor	Memory Block 2	Tamir
Middle	Memory Block 5	Jubair Al Hakim
Rich	Memory Block 4	Abu'l Nuqoud

重要资料\大马士革

防卫军队\撒拉逊卫兵



他们穿着撒拉逊军装，如果你暴露了你的身份，他们将主动攻击你。

防卫军队\圣殿骑士



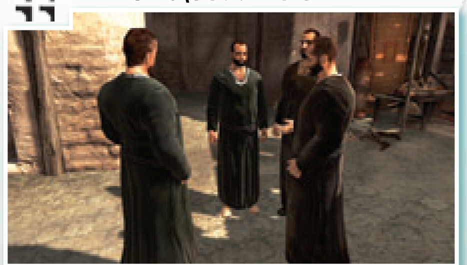
共有10个圣殿骑士位于这个城市(贫民区3个,中产区3个,富人区4个)并且见了你会主动攻击你.

市民\朝圣者



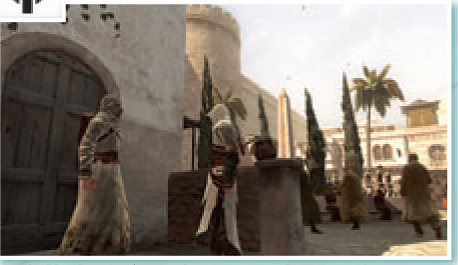
他们穿着白袍,允许你混在他们中间.对于进入高警戒度区域很有用.中产区没有需要营救的朝圣者.

市民\自发的帮手



穿着黑色长袍.他们将阻止并拉扯追杀你的卫兵.

刺客\线人



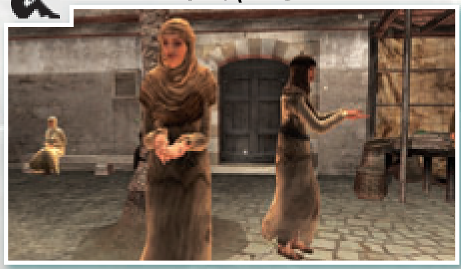
这些穿着宽大白袍的人将给你提供暗杀目标的重要信息.不过得是在完成他们提出的挑战任务之后.

市民\侠客



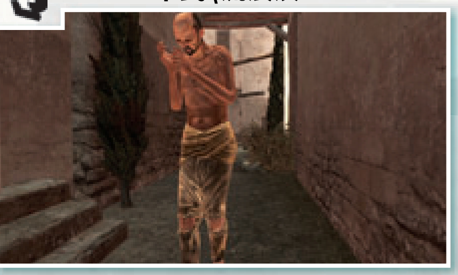
这些市民身上有飞刀,你可以通过窃取来获得飞刀的补充.

市民\乞丐



这些穷苦的人多位于人流量大的区域，向过往的行人乞讨钱币.

市民\流浪汉



这些人在街上漫无目的的游荡,当你过于接近时,他会冷不防将你推倒.



藏身点\屋顶避难所



藏身点\干草堆和装干草堆的木车



藏身点\长凳



名胜古迹 03\大马士革\穷人区



概述\穷人区

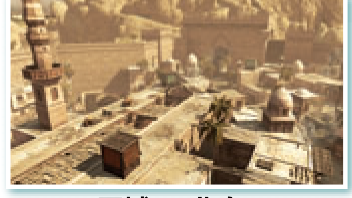
在大马士革的东北面是一块大而且人口众多熙熙攘攘的区域.感谢上帝.这区域只有少部分人会给你带来麻烦.在东北方向.是一块商业去--嘈杂的叫卖声充斥整个黑市.如果花时间通过南北走向的大街.你将到达巴夏清真寺和广场.该清真寺拥有此区域内最大的尖塔.利用这点,你可以通过屋顶来通过这个区域.在进入西南角落的阿萨辛联络处前先确定你的位置.注意北面的河流.此区域的西.南.东南方都有无数穿插于其间的小路.在东南方也有一个出城的城门.

区域01\入口和通往清真寺的路



人流量:多
警戒度:轻
控制势力:
撒拉逊
鸟瞰点:1
调查:1
解救市民:1





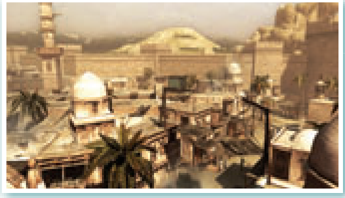
区域01 北向



区域01 东向



区域01 南向



区域01 西向

通过广大的国家领土让你进入这个熙熙攘攘的穷人区.你有很多地方可以去:从梯子登上市场的屋顶.往西南的主街道去区域04和巴夏清真寺.去东南面的街道看看.或者沿着河流去西面的市集.在这里你可以尝试混在他们其中.暗杀卫兵什么的.完美的暗杀后又混在其中藏起来.

关键地点

主城门



Map Sector: O1

市集



Map Sector: N2

鸟瞰点

01\尖塔



Map Sector: M2

记忆片断2资料\调查

记忆线索01\窃取



Map Sector: N2

解救市民调查

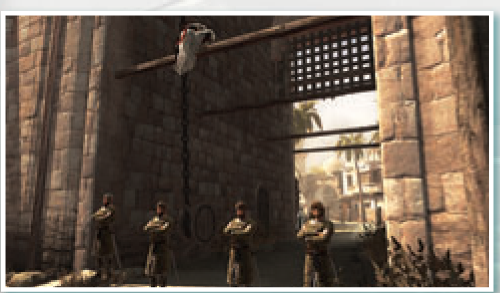
解救朝圣者



Map Sector: N2

初始卫兵:4
增援卫兵:1
解救后出现朝圣者:4

区域01\行动建议



该区域的主要特点是有主城门和一个市集.卫兵守卫于城门口.不要妄想奔跑穿过他们.取而代之的是.你可以攀爬城门旁边的墙,直到能到突出墙壁的木桩上.就能通过一系列的木桩从卫兵头上进入城区.



有部分货摊在主城门的对面. 但大部分货摊都在顶部封闭的集市内.市集里熙熙攘攘.特别要注意的是顶着罐子的市民.如果你撞掉了他们的罐子.卫兵会开始注意你的行动.花时间慢慢通过.或者直接从市集上的木桩从他们头上跳过市集.

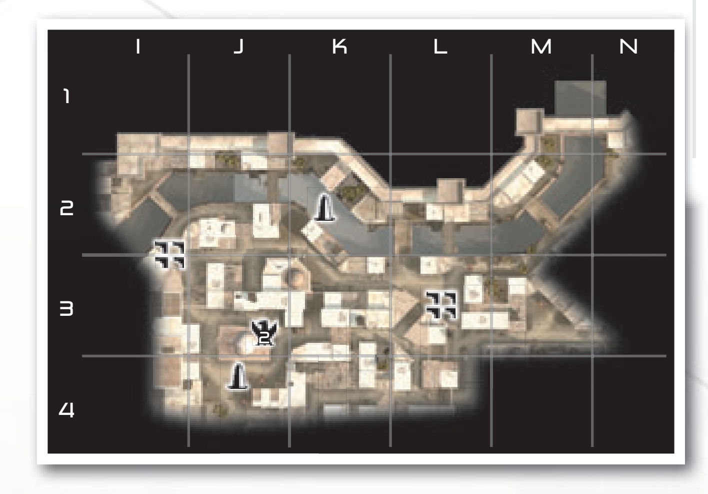


在市集的上面是尖塔.当你进入这个城市后,这是第一个你将要攀爬的鸟瞰点.在塔尖同步化D N A 信息.并能发现另一个鸟瞰点.

区域 02\河流和清真寺庭院

人流量:少
警戒度:低
控制势力:撒拉逊
鸟瞰点:1
调查:0
解救市民:2

从东向西流的河流穿插于该区域流向富人区.在河的两个岸边是很多木桩和船.你可以通过这些来取得旗帜.该区域北方的边缘提供了及好的"凌波微步"的机会.当穿越该区域东北部的时候.清真寺和南方的庭院就是极好的路标.





区域 02 北向



区域 02 东向



区域 02 南向



区域 02 西向

关键地点

河流



Map Sectors: I2–M1

清真寺庭院



Map Sector: J4

鸟瞰点

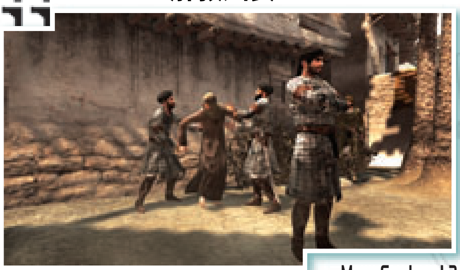
02\间塔



Map Sector: J3

解救市民调查

解救妇女



Map Sector: L3

初始卫兵:3 召唤的自发帮手:4
增援卫兵:0



解救妇女



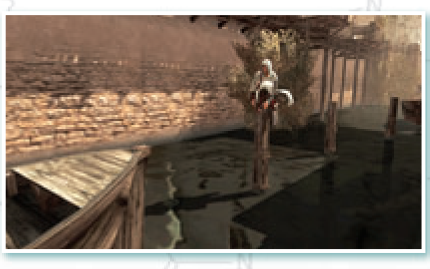
Map Sector: I2

初始卫兵:3 召唤的自发帮手:5
增援卫兵:2

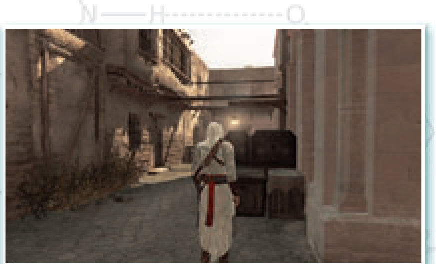
区域02\行动建议



河流很狭窄.河流两边的通道有很多顶罐子的人.在此区域行动要小心.特别是当你被追捕的时候.如果你掉到河里.会立刻挂掉.最好少在河上的木桩和船之间跳.如果需要.带领追赶你的卫兵南方跑.那里有更多机会在狭窄的小巷和屋顶逃脱.



利用船和木桩是可以到河中的.但是如果有一步没跳好掉水里就牺牲了.
河流的船上有一个旗帜.



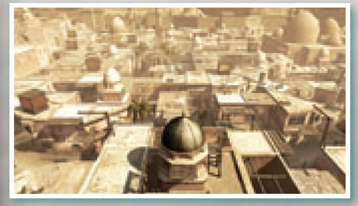
在清真寺北面的小路中,跳到一系列的水平横桩上可以很快到达屋顶.

区域 03\西南方小巷和阿萨辛联络处



人流量:少
警戒度:低
控制势力:撒拉逊
鸟瞰点:1
调查:2
解救市民:3

西南面的贫民区在主要街道旁边.通往富人区.南面正好是阿萨辛联络处.该区域大部分是互相连接的迷宫一样的小巷.庭院(有演说者在其中演说),和各种不同的可攀爬建筑.小巷提供充足掩护让你饶过守卫.其实最好的方式是是通过屋顶到达其他区域.



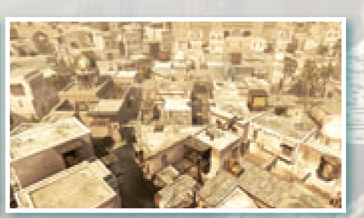
区域 03北向



区域 03东向

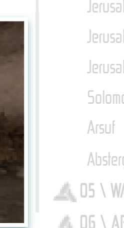


区域 03南向



区域 03西向





关键地点

庭院和讲坛



Map Sector: K5

刺客分部

Map Sector: K7

鸟瞰点

尖塔



Map Sector: K5

记忆片段2资料\调查

记忆线索02\窃听



Map Sector: J4

记忆线索03\逼问



Map Sector: K5

解救市民 调查

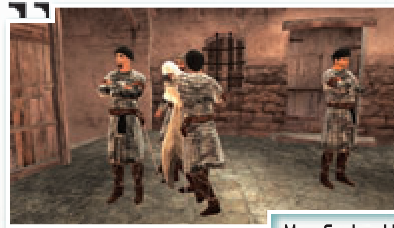
解救妇女



Map Sector: J5

初始卫兵：3
额外卫兵：1
召集的自发帮手：4

解救妇女



Map Sector: L5

初始卫兵：4
额外卫兵：0
召集的自发帮手：4

解救妇女



Map Sector: L6

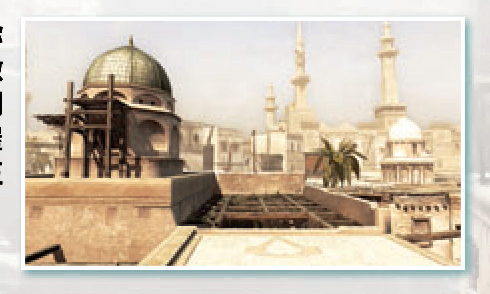
初始卫兵：3
额外卫兵：0
召集的自发帮手：4

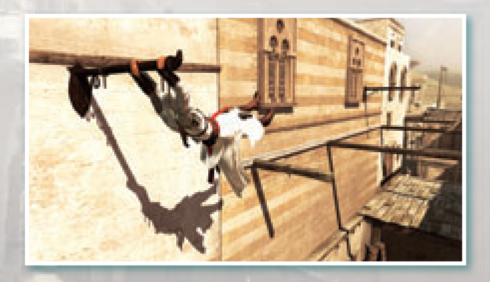
区域03\行动建议



贫民区的这个区域是相对清静的。狭窄的街道使得屋顶密布，即便有时有些比较大的空隙，也可借由横梁穿越。然而天台却是个容易被一览无遗之处，这样你便很难摆脱追兵。基于这个原因，多利用街道小巷和长凳你就可以把卫兵搞得晕头转向。如果你在这里解救了女市民，人数众多的帮手会让你更容易逃脱追击。

如果在屋顶平台上你看到了一个大型的徽标，表示这里就是刺客分部。它只能从屋顶进入，但如果你正在被卫兵追击的话，它的入口也会关闭，直到你使追击停止。





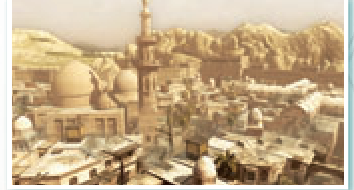
在西墙处有一排伸出的横梁（富人区附近）可以让你在北面和南面快速的进行自由跨越。很难会有人发现并跟上你的脚步。

区域 04\帕夏清真寺和广场花园

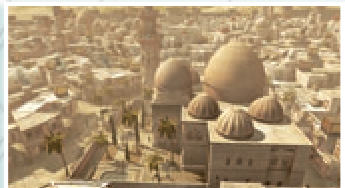
人流量：中
警戒度：低
控制势力：撒拉逊
鸟瞰点数：3
调查数：1
待解救市民：0

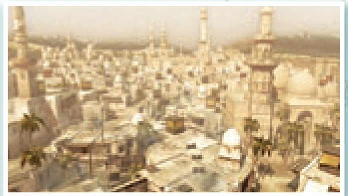


这个位于南部的中心区域有着宽阔的东西向交通要道，连接着不同的地区，入口处还有连接中部街区的南北向大道。但最令人叹为观止的是矗立于此地的帕夏清真寺，四个巨大的圆顶和华丽的尖塔使它熠熠生辉。请确定你在区域06暗杀Souk之前已将该区路线熟记于心。那么，现在就开始在这个商铺和各种雄伟建筑物高度混合的地区开始训练自己的技能吧。


区域04 北向


区域04 东向


区域04 南向


区域04 西向

关键地点

帕夏清真寺


Map Sector: M4

市场庭院


Map Sector: N6

鸟瞰点

04\帕夏清真寺尖塔


Map Sector: M4

05\尖塔


Map Sector: M6

06\尖塔


Map Sector: O6

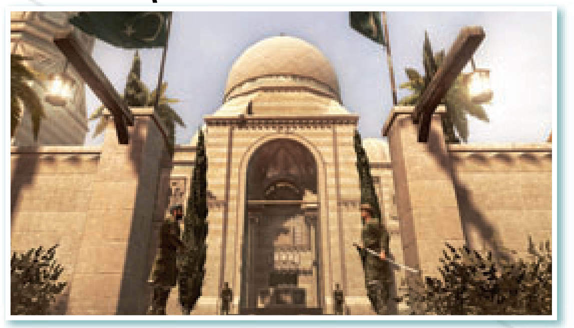
记忆片段2 资料\调查

记忆线索04\窃听


Map Sector: N5



区域 04\行动建议

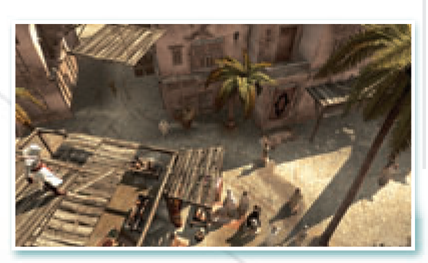


帕夏清真寺是该区的焦点所在，其巨大的穹顶和环绕于周围的尖塔，无论你身在城市的何处，都可以很容易就看到清真寺。在你穿梭于屋顶时，可以用它来做方向标。清真寺东边的花园是对公众开放的，你可以从东门进入。有四名卫兵把守在此，两名在大门，另外两名在清真寺门口，所以进入时最好收敛些。



如果你在清真寺附近的街头被追赶，可以尝试攀登北部或南部的墙壁进入花园。如果你甩下追兵有一定距离，墙壁会挡住追兵的视线，这时只要在花园里的众多长凳之一处坐下就可以结束追捕状态。

你可以沿着清真寺北侧的街道向西进行自由跨越，利用这些水平的横梁可到达北部建筑的悬木处。从那里只需稍作攀爬即可到达屋顶。



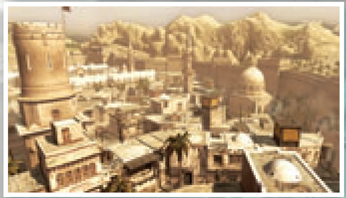
有一个庭院位于清真寺的东南方向（在南边两个鸟瞰点之间），那里的小商贩们已经摆好摊位在贩卖商品。该处有一个窃听调查项目。位于露天广场南部的市集经常挤满了人，如果你情况紧急则很难有周旋的余地。所以，最好待在屋顶处。

区域 05\东南部小巷和伊斯兰学校



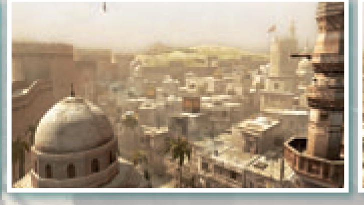
人流量：小
警戒度：低
控制势力：撒克逊
鸟瞰点数：2
调查数：1
待解救市民：2

因为大部分商家主要在区域06的露天广场内和其周围兜售他们的商品，所以这里是一个过渡地带。在小巷和错落无序的房屋外围有一对较大的建筑物。伊斯兰学校的门外还有一些演说家。许多商人都到这里聊天而不必担心T a m i r卫兵的监视。你也可以在完成您的调查工作之前从这里出城，回到中央地域。



Area 05 looking north

Area 05 looking east



Area 05 looking south



Area 05 looking west

关键地点

伊斯兰学校



Map Sector: R5

东大门

Map Sector: S6

鸟瞰点

07\箭塔

Map Sector: Q6

记忆片段2资料\调查

08\尖塔



Map Sector: Q5

记忆线索05\窃听



Map Sector: R5

解救市民 调查

解救妇女

Map Sector: O6

初始卫兵：3　　召集的自发帮手：3
额外卫兵：1

解救妇女



Map Sector: R6

初始卫兵：3　　召集的自发帮手：6
额外卫兵：4

区域 05\行动建议

伊斯兰学校的南方是城市的东大门。从这里出去会自动带你到中央地域。如果你想探索城市的近郊，则要从区域01的城市主城门出去。



考虑到该区巷道的长度，你将很难摆脱追击者的视线。因此长凳在此时便无用了，应该爬到房顶处利用屋顶避难所来终结追击状态。

坐落在该地区中心的一座巨塔是这个区的一个鸟瞰点。不像其他的塔，这座塔有弓箭手把守-在你抵达顶端前记住这一点。你可以朝着西侧有些损坏的边缘处把弓箭手推下去。

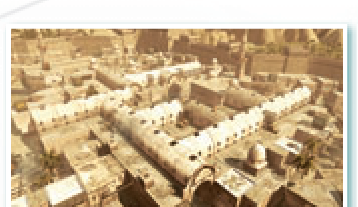


区域06\SO U K市场和聚会庭院

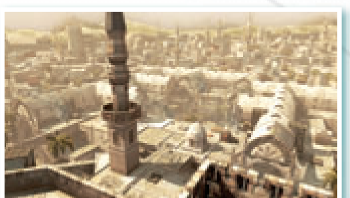
人流量：多
警戒度：低
控制势力：撒拉逊
鸟瞰点数：1
调查数：2
待解救市民：4

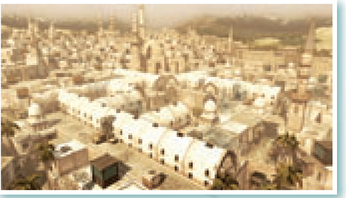
这个街区最大的特点就是被一个叫SO U K的宽大市场所覆盖着。正庭院位于东北侧的出口处，在围墙附近，并有通往所有邻近地区的良好条件。在你从屋顶入口处借由内部的梁椽使用自由跨越进入SO U K时，你应该对屋顶的卫兵有所防备。在此处要确定一条返回刺客分部的最佳路线，因为这个庭院是目标tamir的必经之处。




区域06 北向


区域06 东向


区域06 南向

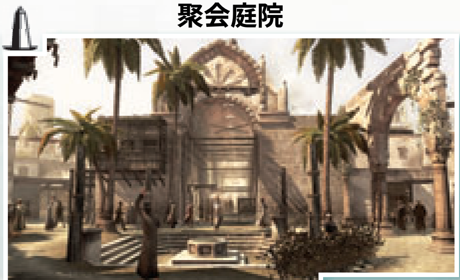

区域06 西向

关键地点

Souk

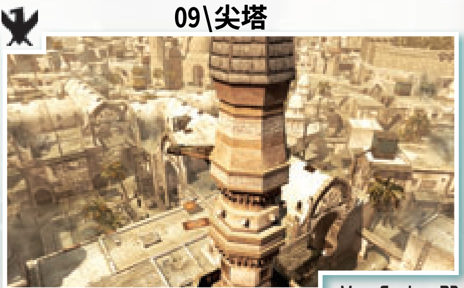

Map Sector: P4

聚会庭院


Map Sector: Q3

鸟瞰点

09\尖塔


Map Sector: P3

记忆片段2资料\调查

记忆线索06\窃取


Map Sector: Q4

记忆线索08\刺杀\tamir


Map Sector: P4

解救市民

解救妇女


Map Sector: P5

初始卫兵：4
额外卫兵：2
召集的自发帮手：5

解救市民（继续）

解救妇女



Map Sector: N4

初始卫兵：4　召集的自发帮手：6
额外卫兵：0

解救妇女

Map Sector: Q3

初始卫兵：4　召集的自发帮手：5
额外卫兵：0

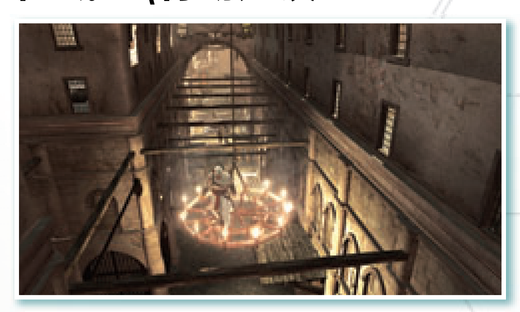
解救妇女



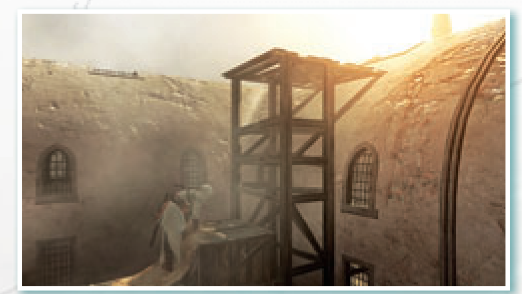
Map Sector: O3

初始卫兵：3　召集的自发帮手：4
额外卫兵：0

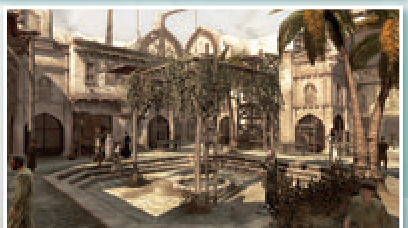
区域06\行动建议



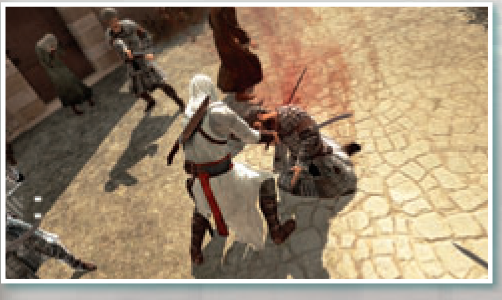
SOUK是贫民区的主要商业地带和该区的最大特色。市场由几个拱型石顶通道构成-这在该区是独一无二的。 每个通道都有着各种商铺。和其他商业地区一样，走廊处有几名卫兵。为了避开人群及卫兵，多利用横梁及悬吊烛台进行自由跨越。



市场的拱形屋顶是无法攀登的。你应该寻找棚架来登上屋顶。站到屋顶中间，以免滑下。



在该市场的中心是一个有着喷泉和遮阳格窗的露天庭院。这个院子是暗杀目标的场所。在这一地域会有大批人群，包括乞丐。第二庭院位于东北部，靠近城墙。在这里可以进行窃取调查。



在暗杀tamir之前，完成该区所有解救市民的调查。四名女市民所召集的帮手在你逃跑时会给你很大的帮助。

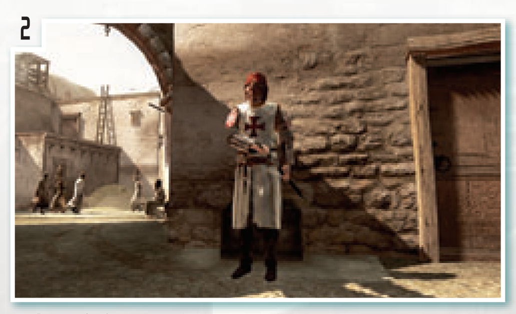
附加记忆\圣殿骑士

1



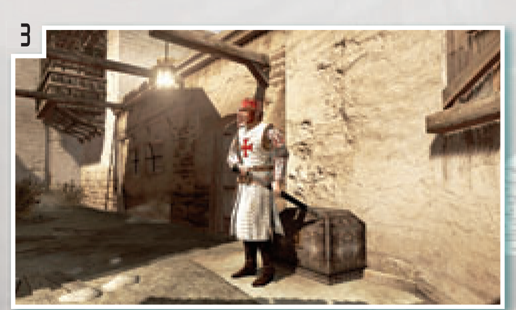
这名十字军会背对着墙站在雨篷的下方。在你通过街巷时他会立刻认出你。所以，应该爬上屋顶并跳到他上方的雨篷处。从北端跳下，你就会站到他的身旁，而他却不会发现你，这时你可以自由地选择任何方式了解他。

2



对于这名南侧的圣殿骑士，你可以进行一次华丽的暗杀。

3



对于这名西南地区的圣殿骑士。你只要靠在巷口的北墙处，即使站到了他的旁边，他也不会发现你。

附加记忆\撒拉逊旗帜（33）

Note 在记忆片段2里可收集到的所有撒拉逊旗帜。



旗帜列表

✔	编号	描述	✔	编号	描述
❑	1	在一只运河中的船上	❑	17	在有屋顶的走廊的椽上
❑	2	在一条从高墙上突出的横梁上	❑	18	在一个长椅上方的第二层过道上
❑	3	在运河的入城口处的船上	❑	19	爬上柱子
❑	4	在你进入大马士革的道路南边，一个第二层的小露台上面	❑	20	地面上
❑	5	清真寺屋顶上	❑	21	屋顶
❑	6	一个小巷里的地面上	❑	22	有遮盖的集市广场上方的屋顶
❑	7	一段小楼梯的顶部	❑	23	刺客分部东南一点，齐眼睛的水平位置
❑	8	连接运河两边房屋的高架桥上	❑	24	在小巷南边一个有遮盖普通的小壁橱中
❑	9	狭窄商业小巷的屋顶	❑	25	一个木质遮阳篷上面，可通过一根高处的横梁拿到
❑	10	道路东边的小花园庭院中	❑	26	主要通道上的楼梯北边的小巷道中
❑	11	屋顶	❑	27	在一堵分隔楼梯间的矮墙上，很容易看到的
❑	12	第二层楼上	❑	28	与大路相邻的较高的通道上
❑	13	小巷道中间地面上	❑	29	爬上清真寺的墙，在屋顶上拿到
❑	14	地面上，但被一堵高墙遮住了	❑	30	小巷上方的木质小雨篷上面
❑	15	小巷中的地面上	❑	31	2栋两层楼房屋之间的屋顶
❑	16	相邻走廊的弧形屋顶后面的第二层房屋	❑	32	地面上
			❑	33	楼梯上方

名胜古迹04\大马士革\中产区

总览\中产区

你最后才能去到大马士革的东南部分。这里有很多学习场所。后来“照世派”到来，认为这里所有的书都是异端的，要把它们全烧掉。本区中有很多清真寺。西南边还有一道大门，一有危险，可从这道门快速逃到中心区域。这片区域的中心有一座伊斯兰学校，一座不讲授书本知识的大型学院。这个城市的东部比较难通过，东南角有一座大清真寺和一 座医院。



区域 01\南大门和清真寺



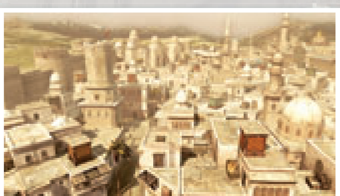
人流量：小
警戒度：中
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：2
调查：2
解救市民：4

从刺客分部去到本区的西部，穿过通往富人区的横贯东西大路，走一段较短路程就可。有两座大型建筑物比较引人注目：一座被庭院环绕的清真寺，一座可观察整个区域的大型守卫塔。记得去检查一下出口大门附近的大型庭院。


区域 01北向


区域 01东向


区域 01南向


区域 01西向



关键地点

南大门



Map Sector: I10

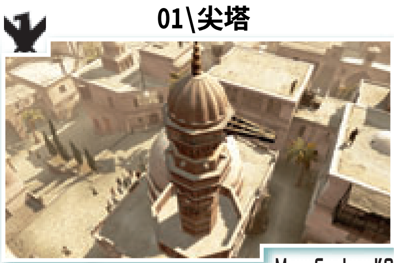
清真寺



Map Sector: K8

鸟瞰点

01\尖塔



Map Sector: K8

02\守卫塔



Map Sector: K9

记忆片段5 数据\调查

记忆线索01\窃取



Map Sector: J9

记忆线索05\线人



Map Sector: J10

目标：3
时间限制：3分钟

解救市民 调查

解救妇女



Map Sector: K8

初始卫兵：3　召集的自发帮手：4
额外卫兵：3

解救妇女

Map Sector: L7

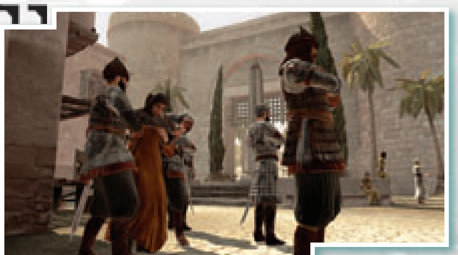
初始卫兵：4　召集的自发帮手：4
额外卫兵：3

解救妇女

Map Sector: K10

初始卫兵：4　召集的自发帮手：4
额外卫兵：1

解救妇女



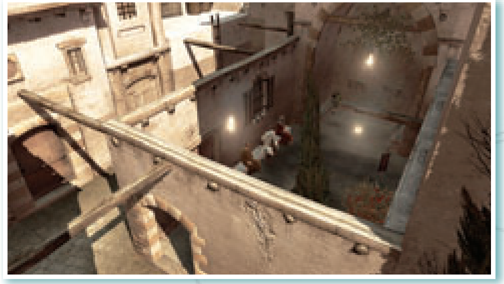
Map Sector: I9

初始卫兵：5　召集的自发帮手：6
额外卫兵：5

区域 01\行动建议



清真寺和南大门是两处关键地点。其他地方由狭窄街道和住宅房屋组成。因为屋顶上有不少弓箭手，所以你必须留在街道上。如果所有义务帮手都被召集来的话，你在街道上就非常有利。无论你捅了多大的娄子，都很容易在此处甩掉追来的敌人。只要注意避开清真寺和大门，就不会引来更多的敌人。



这个区域有几个屋后庭院。如果你被敌人追，可去这些庭院里躲藏。从街道上跑进去或从屋顶跳进去，坐到长椅上。在之后的游戏中，这些庭院在你的调查目标任务中扮演着重要的角色。





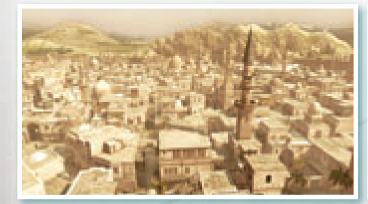
守卫塔（地图坐标 K9）及其周围的屋顶有很多弓箭手守着。清除掉屋顶的弓箭手，再爬上塔。塔上有2个弓箭手，准备好，一上到塔顶就会发生战斗。

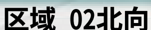
区域 02\Jubair 伊斯兰学校

人流量：中
警戒度：高
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：2
调查：3
解救市民：2

Jubair伊斯兰学校是本区中最大的建筑物。这个区域在贫民区的边缘，东边是整齐的地面和台阶，但比起南边相邻和较低处海市蜃楼般的巷道、北边小庭院，显得荒凉的多。这个区域也有很多花园建筑，可看到很多正在焚烧书籍的火堆。







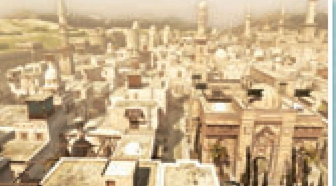
区域 02北向



区域 02东向



区域 02南向



区域 02西向

关键地点

Jubair 伊斯兰学校（学院



Map Sector: N8

庭院



Map Sector: L9

清水小池和市集



Map Sector: M7

鸟瞰点

03\尖塔

Map Sector: M10

04\尖塔

Map Sector: M8

记忆片段5数据\调查

记忆线索03\审讯

Map Sector: N8

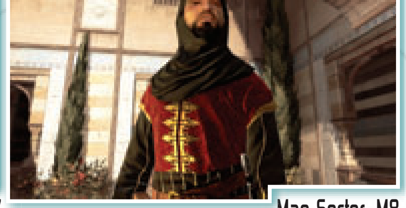
记忆线索04\线人



Map Sector: M7

目标：5
时间限制：5分钟

记忆线索08\刺杀\Jubair Al Hakim



Map Sector: M8

解救市民 调查

解救妇女



Map Sector: L9

初始守卫：5
额外守卫：3
召集的自发帮手：4

区域 02\行动建议



大部分人流集中在J u b a i r伊斯兰学院周围。这里也是戒备最森严之处，学院入口有卫兵把守，屋顶有弓箭手，路面还有撒拉逊巡逻队。如果你不是在进行调查任务，就离他们远一点。街道和南边的小巷的人流量比较少。

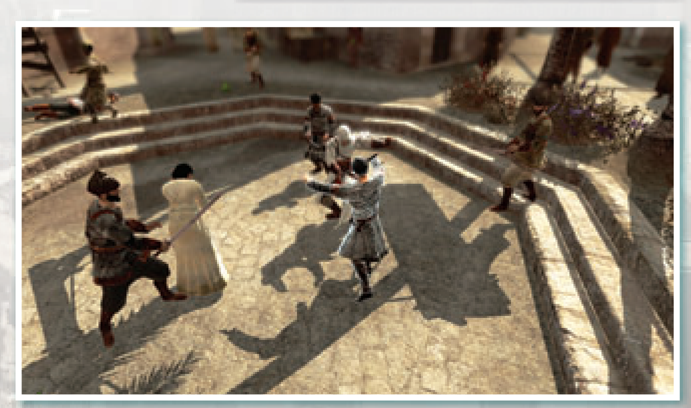
解救妇女

Map Sector: N9

初始守卫：3
额外守卫：0
召集的自发帮手：5



如果你需要飞刀，那就去J u b a i r 伊斯兰学院。这个建筑周围的街道和小巷有几个胆子比较大的市民在巡逻。



地图坐标L9的庭院是人流汇集的中心，有很多市民和卫兵。如果你选择解救这里的妇女，周边街道和小巷的敌人会不断涌上来，准备好一场大战吧。



区域03\大清真寺和医院



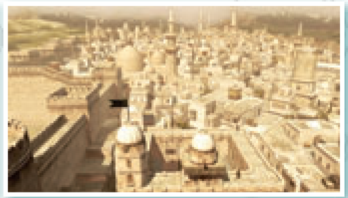
人流量：中
戒备等级：高
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：3
任务：2
解救市民：2

这个清真寺看上去有点像贫民区（区域04）的帕夏（旧时奥斯曼帝国和北非高级文武官的称号）清真寺。周围巷道中有花园和很多小角落可以探索一下。Jubair 的妻子住处有一个外部庭院。但是周围有很多狭窄的小巷，屋顶有很多弓箭手在巡逻，还有个挤着大批穷人的小医院。在本区中行进要有耐心，因为卫兵们已经有所警觉。


区域03北向

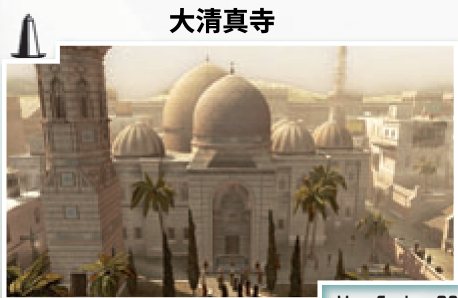

区域03东向


区域03南向


区域03西向

关键地点

大清真寺

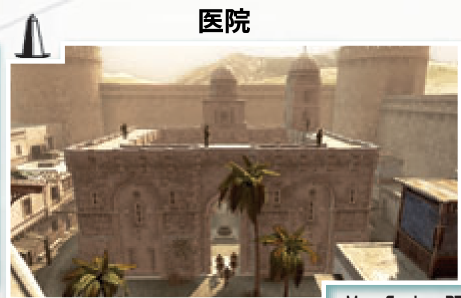


Map Sector: O8

Jubair 之妻的庭院


Map Sector: P9

医院


Map Sector: R7

鸟瞰点

05\尖塔


Map Sector: O9

06\大清真寺的尖塔

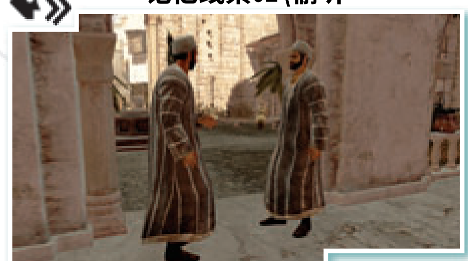
Map Sector: P8

07\医院塔楼

Map Sector: R8

记忆片段5数据\调查

记忆线索02\偷听



Map Sector: R8

记忆线索06\窃取

Map Sector: O8

解救市民

解救妇女



Map Sector: O10

初始守卫：5　召集的自发帮手：4
额外守卫：0

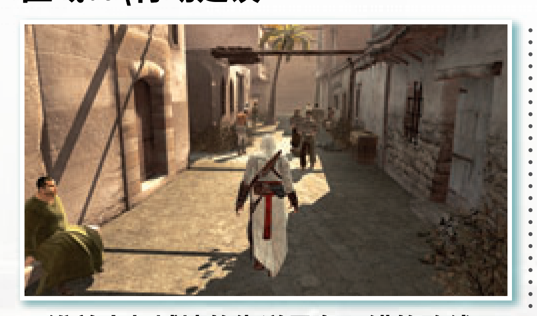
解救妇女



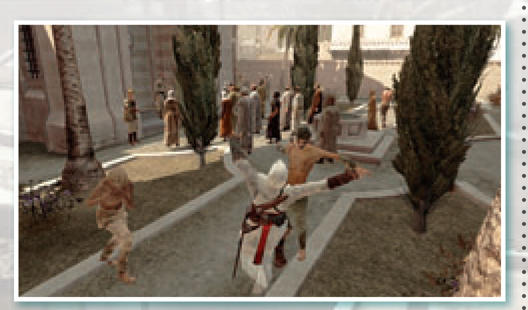
Map Sector: P9

初始守卫：5　召集的自发帮手：5
额外守卫：0

区域03\行动建议



沿着南部城墙的街道是条不错的路线；特别是当你要避开人流和北边大清真寺周围的卫兵时。同时这里也是甩掉追兵的好地方，前提是你已经一路解救了妇女、获得了自发帮手。这条街道从医院到南大门也可通往其他区域。



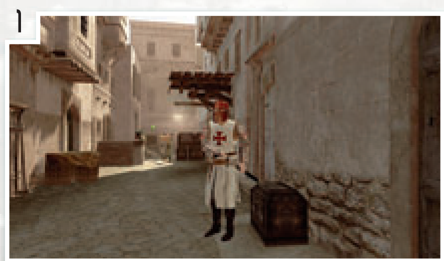
在大清真寺北边花园时要小心。这里的流浪汉会对你动手动脚，会让你撞到别的市民或卫兵怀里。

医院的庭院里到处是乞丐。轻轻的推开她们，就不会惊动卫兵。



附加记忆\圣殿骑士

1



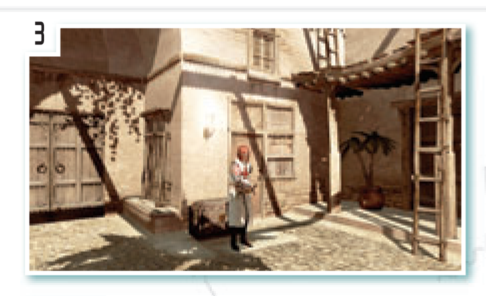
从小巷的东端接近这个圣殿骑士，来到他的盲点位置，轻松来个暗杀。

2



这个圣殿骑士站在屋顶，附近有几个卫兵在巡逻。如果你手脚够快，可以在不引起卫兵注意的情况下搞定圣殿骑士。爬上圣殿骑士正西方的房屋屋顶。当南边屋顶的卫兵转过身去时，快速通过横梁到达圣殿骑士身后的房屋。跳下到他的左侧，他看不到你。暗杀后快速脱身。

3



如果你进入这个圣殿骑士所在的庭院入口，你就会被他发现。你应该爬上这个圣殿骑士北边的木蓬，从墙缘上落下到他的左侧。

附加记忆\撒拉逊旗帜（34）

Note 在记忆片段5中可在中产区收集到的所有撒拉逊旗帜。



旗帜列表		
✔	Flag #	Description
❑	1	道路北边的小中庭里
❑	2	爬上长梯到屋顶，再爬下东北边的小梯子
❑	3	悬台顶上
❑	4	大道南边的小凹室里
❑	5	房屋第一层平房的屋顶
❑	6	清真寺外墙上面的木蓬上
❑	7	一个平房的屋顶、三面被高墙挡住
❑	8	野外的地面上
❑	9	一个两层楼过道的地板上
❑	10	屋顶上交叉的支梁上
❑	11	外墙上的木蓬顶上；从西墙内侧爬上去
❑	12	屋顶上，被一堆箱子遮住
❑	13	道路东边的小中庭里
❑	14	被一堵高墙遮住的圆石上

✔	Flag #	Description
❑	15	清真寺西南角的回廊一层
❑	16	三层楼房的屋顶
❑	17	四个穹顶的中心屋顶
❑	18	被围墙围起来的小庭院中
❑	19	外墙里面、两层楼房屋的屋顶
❑	20	房屋西边的木质阳台上，爬梯子到屋顶然后再跳下去拿到
❑	21	小中庭里
❑	22	屋顶上
❑	23	大路上的几个台阶上的落脚点上
❑	24	爬上木架就可拿到
❑	25	屋顶的小木棚上
❑	26	大路边的一个小庭院中
❑	27'	房屋东北角的平房屋顶
❑	28	两层楼房的屋顶
❑	29	位于一个大型拱门上的装饰塔顶上
❑	30	地面上的小中庭里
❑	31	屋顶上、被一堆箱子遮住
❑	32	隔开巷子的矮墙附近地面上
❑	33	高高的外墙对面小房屋的屋顶

名胜古迹05\大马士革\富人区

总览\富人区

富人区面积占本城的一半大小，其众多名胜古迹吸引了大批人口聚居到大马士革。此地增加了很多卫兵，要想一直保持不被发现是很难的，特别是在屋顶上。从刺客联络处越往西北走，遇到的卫兵就越多。正在修缮的撒拉丁根据地是个重要的要塞，要潜入得先有个详细周全的计划。经过露天剧场、Omayyad清真寺、宫殿以及把本城一分为二的河流，同样需要小心行动。

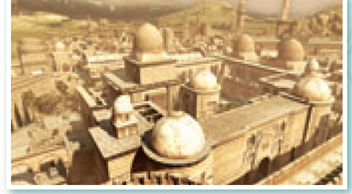


区域01\商贾之王的宫殿地区

人流量：少
戒备等级：中
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：1
任务：2
解救市民：3

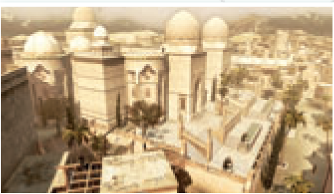
Abu'l Nuqoud**可能是个商人，但他在本区南部的生活方式却像个帝王一样。你可以从刺客联络处沿着大道来到这里，或者在屋顶上用飞刀一路杀（弓箭手）到这里。你必须爬上一道围墙才能进入宫殿。但如果商贾之王还没有在里面举行铺张浪费（且阴险）的派对的话，里面只有少数卫兵而已。雄伟的宫殿与周围通向北边剧场的狭窄小巷是那么的格格不入。**




区域01北向


区域01东向


区域03南向


区域03西向

关键地点

商贾之王的宫殿


Map Sector: G9

西边讲台


Map Sector: G8

东边讲台


Map Sector: H9

鸟瞰点

02\宫殿屋顶


Map Sector: E10

记忆片段4数据\调查

记忆线索04\线人


Map Sector: H8

记忆线索08\暗杀\
Abu'l Nuqoud


Map Sector: F9

目标：2
时间限制：3分钟

解救市民 调查



解救妇女

Map Sector: E9

初始卫兵：4
额外卫兵：0
召集的自发帮手：4

解救妇女

Map Sector: F7

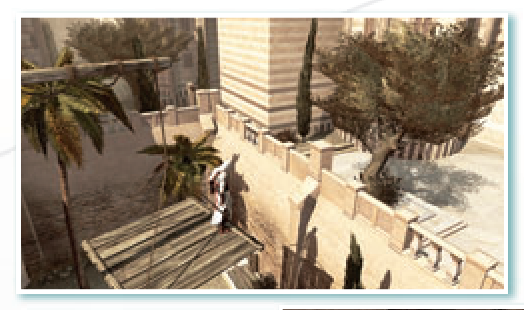
初始卫兵：4
额外卫兵：0
召集的自发帮手：4

解救妇女

Map Sector: G7

初始卫兵：5
额外卫兵：0
召集的自发帮手：4

区域 01\行动建议

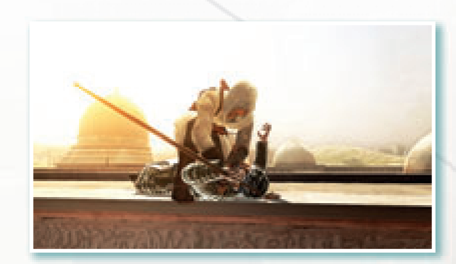


本区最大的建筑物是商人领袖的宫殿。庄严的宫殿前面街道却只有稀稀落落的行人。宫殿本身通常有重兵把守，但有多条路线可以进入。东北部和西南部悬浮的木质平台都可以利用来上到围墙上。但你可能先要清除或者避开附近屋顶上的弓箭手。

宫殿东边的死胡同中有个圣殿骑士。他面朝西北站着，看着宫殿的方向。从北边溜向他，很容易暗杀掉。



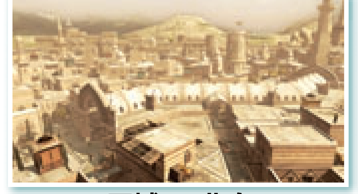
宫殿屋顶的弓箭手互相之间的位置相隔较远，相对来说比较容易一个一个的干掉认真观察一下他们的巡逻路线，如果有必要的话利用塔来躲藏。



区域 02\S a rou j a 露天剧场 集市区

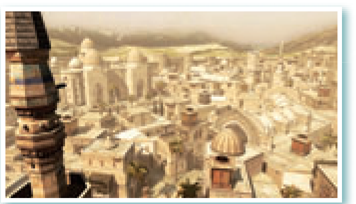


人流量：中
警戒度：中
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：3
调查：1
解救市民：2


区域 02北向


区域 02东向


区域 02南向


区域 02西向

Sarouja 露天剧场是圣地中最大的室内集市。它从东到西分成两座独立的建筑物。顺着与贫民区中的东西通道相连的南北大道进入露天剧场。你一通过拱形大门，就进入了富人区。小心剧场的屋顶有守卫巡逻。西边有道大门可以回到中心区域西北边地区有小巷、高低不一的屋顶和一条危险的河流。跳过河流从区域 05而来，或者去区域 05都要非常非常的小心。

关键地点

西部露天剧场


Map Sectors: D8–F7

东部露天剧场

Map Sectors: G7–H7

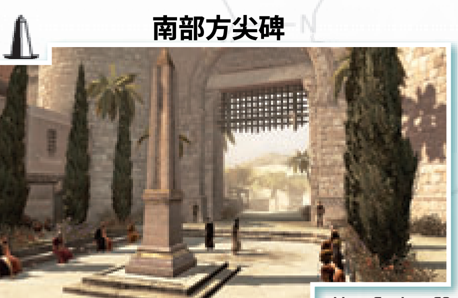
河流


Map Sectors: B7–E5

伊斯兰学校

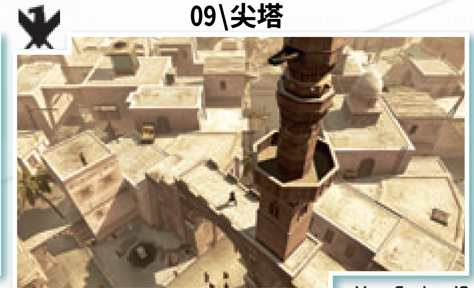

Map Sector: C7

南部方尖碑


Map Sector: C9

鸟瞰点

09\尖塔


Map Sector: I8

10\ 伊斯兰学校尖塔

Map Sector: C7

10\守卫塔


Map Sector: E7

记忆片段4数据\调查

记忆线索03\窃取


Map Sector: D8

解救市民　调查

解救妇女


Map Sector: C8

初始卫兵：3
额外卫兵：2
召集的自发帮手：4

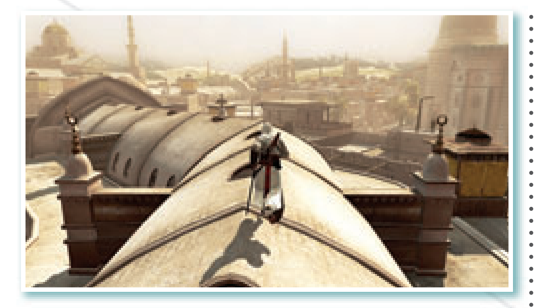
解救妇女


Map Sector: I7

初始卫兵：3
额外卫兵：4
召集的自发帮手：4



区域 02\行动建议

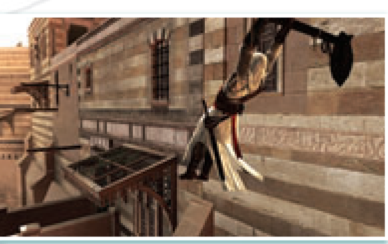


这两个大型露天剧场里有很多乞丐、商人、守卫和拿着箱子和罐子的市民。要进入难度较高，特别是当你要赶路的时候。考虑到这个区域比较少弓箭手，就从剧场屋顶着手吧。这些拱形屋顶是去本区南边最快的路线。周围的屋顶上有少数几个弓箭手，但只要与他们保持距离，他们就对你没有威胁。



河流东侧是没有过道的。只好使用自由跨越技能技能通过横梁和房屋的雨篷，特别是当你被敌人追的时候。这时追兵要追上你是很困难的，有些笨笨的追兵还可能会掉进下面的河里。

在贫民区里，你可以施展自由跨越技能通过本区中剧场上面的木质悬梁，这样也可以很好的避开地面上的守卫和乞丐。但是，这样还是没有利用剧场屋顶通过的方法效率高。

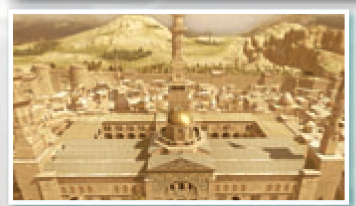


区域 03\Omayyad清真寺和大型庭院

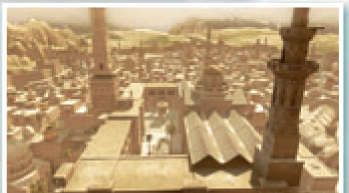


人流量：高
警戒度：中
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：3
调查：1
解救市民：1

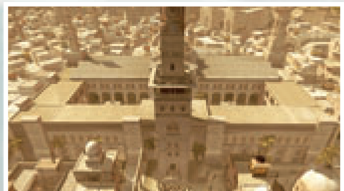
巨大的Omayyad清真寺是本区以及大马士革中最显眼最大型的建筑。这个建筑有着一个很壮观的金色穹顶和三座尖塔顶——这是本城的最高点。从东北角经过一个拱门去到屋顶，用手抓住南部边缘爬上去。或者从东边进入清真寺，顺着里面的一根柱子爬上去。清真寺的北部是一个大型庭院，里面人声鼎沸，熙熙攘攘。



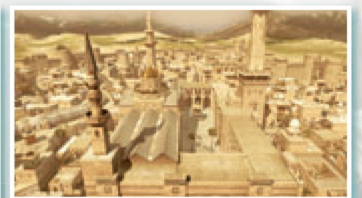
区域 03北向



区域 03东向



区域 03南向



区域 03西向

关键地点

Omayyad 清真寺

Map Sectors: G5–I6

庭院

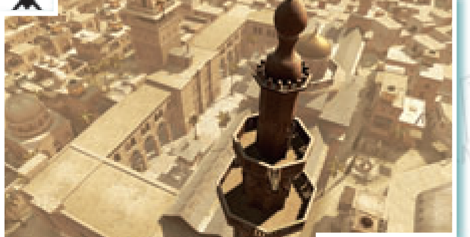


Map Sector: H4

03\Omayyad清真寺尖塔（东南）

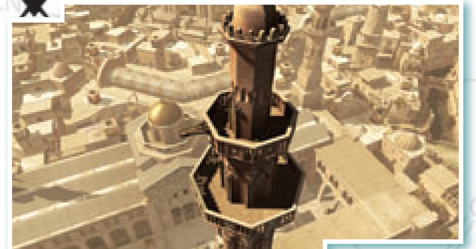
Map Sector: I6

04\Omayyad清真寺尖塔（西南）



Map Sector: G6

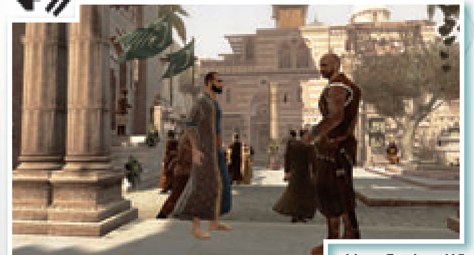
05\Omayyad清真寺尖塔（东边）



Map Sector: H5

记忆片段4数据\调查

记忆线索02\偷听



Map Sector: H4

解救市民 调查



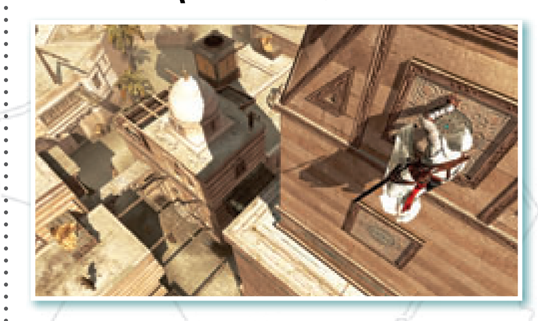
解救妇女



Map Sector: F5

初始卫兵：4　召集的自发帮手：5
额外卫兵：1

区域 03\行动建议

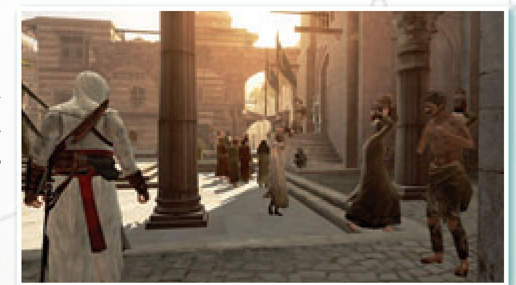


本区的3个鸟瞰点在清真寺中以巨型尖塔的形式出现，其中2个在南边、1个在北边。从南边接近清真寺，从相邻的屋顶之一开始往上爬。先去到屋顶，然后一个一个的攻下塔楼。利用塔楼本身掩护你的行动，别让附近屋顶的弓箭手发现。但是不要过分谨慎，因为你一爬到高于他们眼睛平视的范围，他们就看不到你了。



在清真寺东边的小巷中，施展自由跨越向北走，跨越半空中的水平横梁通过巷道。一旦到达北部的十字路口，你可以从屋顶跳过去。这样从街道去到屋顶的话比较快。

清真寺北边庭院里有一群流浪汉和扛着罐子的人。离麻烦鬼们远一点，避免被挤到扛罐子的人群中。



区域 04\河流和集市区



人流量：中
警戒度：低
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：1
调查：1
解救市民：1

这个区域通常不用去到，除非你要去调查一些较特别的地方。能引起你兴趣的只有这条河流了。这条河从东边的贫民区流过来，经过河道流向西南方。把守卫扔进河里是个好方法，但也要小心施展自由跨越时别自己失足掉进河里去。北部房屋中有不少很狭窄的走廊，有些房屋有带长椅的小型内部庭院——甩掉追兵的大好去处。



区域 04北向

区域 04东向



区域 04南向



区域 04西向

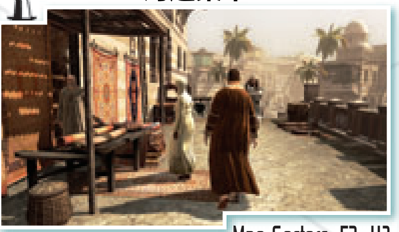
关键地点

河流



Map Sectors: F5–I2

河边集市



Map Sectors: F3–H2

鸟瞰点

06\尖塔



Map Sector: F2

记忆片段4数据\调查

记忆线索05\偷听



Map Sector: F3

解救市民 调查

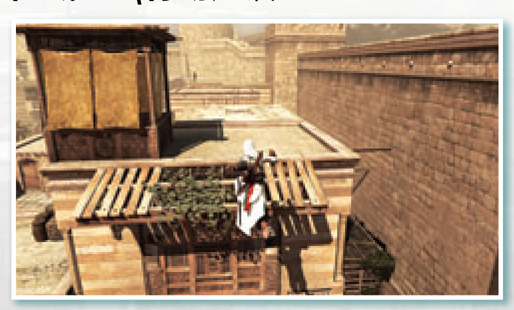
解救妇女



Map Sector: H2

初始卫兵：3　　召集的自发帮手：4
额外卫兵：3

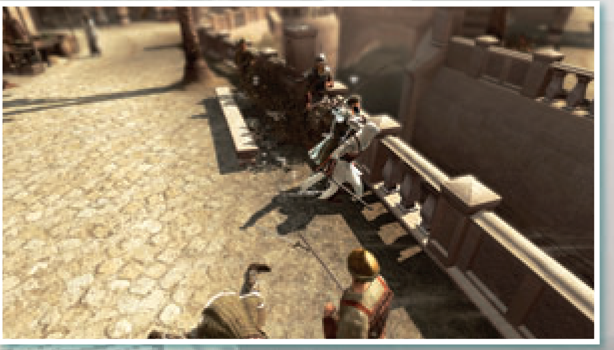
区域 04\行动建议



本区的主要街道沿着河流而建。河的北岸摆着很多摊档，人流量最多。这里有很多带着货物的市民，旁边巷道中有一些麻烦鬼。建筑物之间都是连贯的，屋顶的弓箭手也少得可怜，从屋顶通过这片区域也是个不错的办法。

如果你在屋顶被人追赶，找一下这些住宅区中心的屋顶避难所（图中的这个位于地图坐标G 2）从房屋天井跳下去，坐在长椅上，甩掉追兵。





利用河流可以较快的甩掉你的敌人。不用与敌人拼刀子，只要把他们从栏杆上扔过去，就可以听见他们掉进水里的美妙水声。

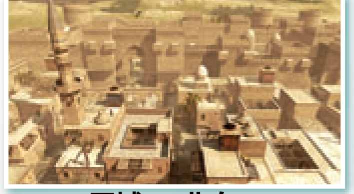


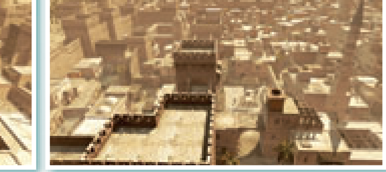
区域 05\撒拉丁的大本营和庭院



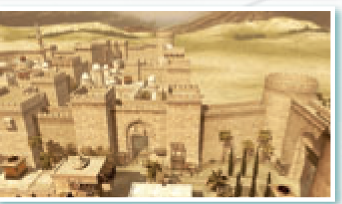
人流量：中
警戒度：高
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：2
调查：2
解救市民：3

这个城镇到处是军事设施。如果你从区域 02地区过来，或者从区域 04地区穿过来，做好心理准备，你会遇到比之前更多的屋顶守卫和大本营里的大批卫兵。有3条路可以进入大本营，既可从东边和南边的守卫岗哨进入，也可从南边爬墙进入。一进入就会发现一座内部的要塞。这片区域的其他部分包括一些尖塔、庭院和通往河流的道路。


区域 05北向


区域 05东向


区域 05南向


区域 05西向

关键地点

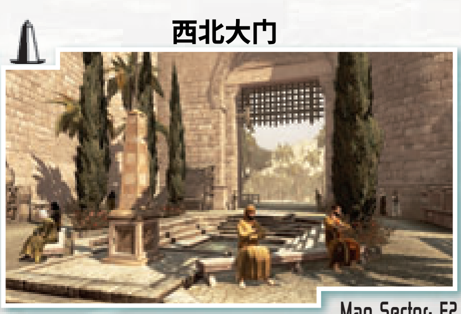
大本营


Map Sectors: D4

庭院


Map Sector: B5

西北大门


Map Sector: E2

鸟瞰点

07\大本营塔楼


Map Sector: D4

08\尖塔


Map Sector: B5

记忆片段4数据\调查

记忆线索01\调查


Map Sector: B5

解救市民　调查

记忆线索06\线人



Map Sector: D4

旗帜：20　　时间限制：3分钟

解救朝圣者

Map Sector: F2

初始卫兵：5　　召集的朝圣者：4
额外卫兵：1

解救朝圣者

Map Sector: B5

初始卫兵：4　　召集的朝圣者：4
额外卫兵：0

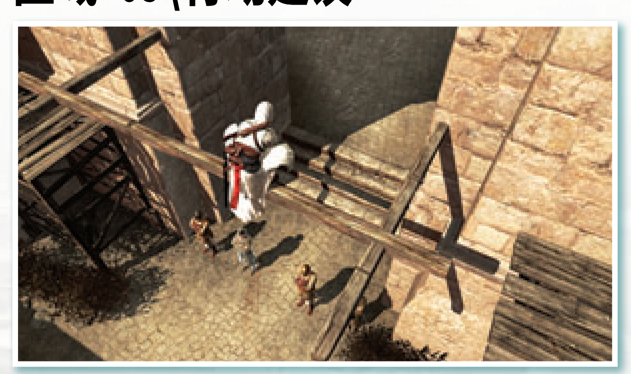
解救妇女



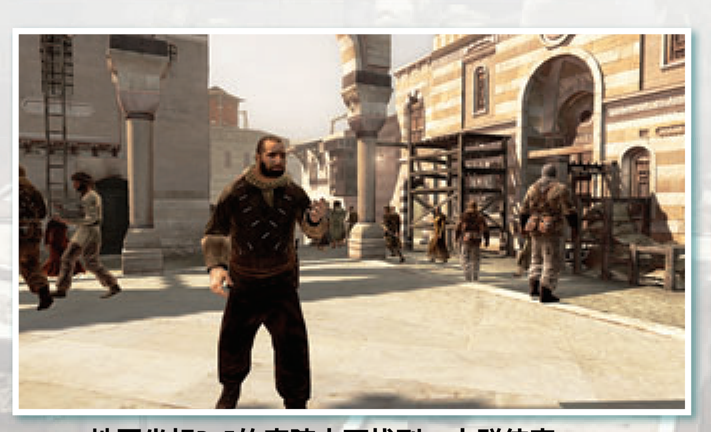
Map Sector: D6

初始卫兵：4　　召集的自发帮手：4
额外卫兵：4

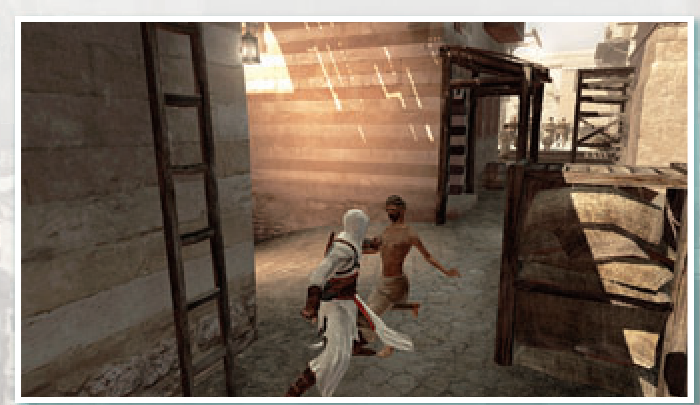
区域 05\行动建议



撒拉丁的大本营和西北大门的结合处是本城戒备最森严之处。你会遇到守卫岗哨、卫兵巡逻队和大量的屋顶弓箭手。最好是利用召集来的学者来进入大本营范围，但也有其他方法可行，即从南边和西边入口处的岗哨进入——利用半空中的木梁绕过地面的卫兵。



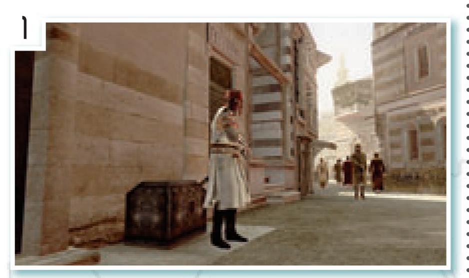
地图坐标B 5的庭院中可找到一大群侠客。



地图坐标D 5中的小巷里有很多麻烦鬼。如果他们挡你的路，撞开或丢开他们即可。别担心

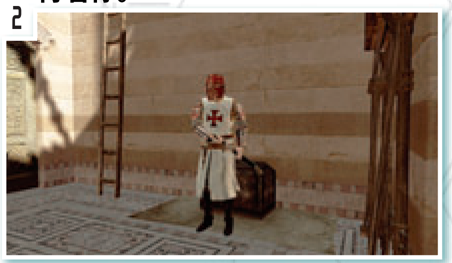
额外的记忆 \ 圣殿骑士

1



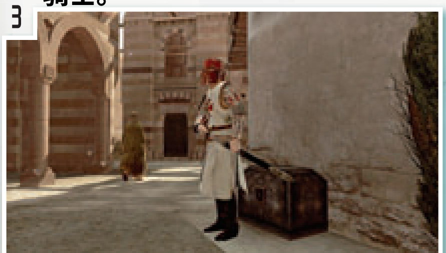
这个区域有很多守卫巡逻，但是如果你靠近墙壁从南面接近圣殿骑士，毫无疑问他会摆好姿势等待着你。

2



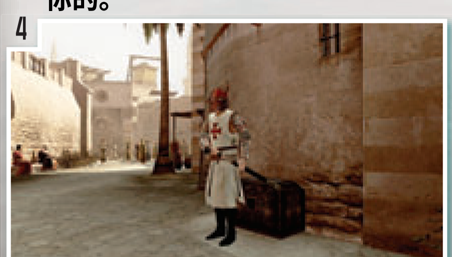
你将有一场无力避免的对质。如果你更喜欢与一个守卫打斗，爬上圣殿骑士北边的屋顶。通常的情况下，屋顶守卫都会发现你。将他从建筑物上扔下去，然后从通往圣殿骑士所在的中庭的长梯上爬下。迅速并且静静地刺杀掉圣殿骑士。或者，只是直接从中庭的入口走进去以正面对抗圣殿骑士。

3



这个圣殿骑士面朝西北。从东边悄悄地靠近他，他是不会注意到你的。

4



从北方偷偷地靠近这个可怜的的圣殿骑士---他马上就要为他的不利位置付出代价了。如果你沿墙而行，就算他注意到你也太晚了。

额外的记忆 \ 撒拉逊人旗帜（33）



Note 富人区的所有撒拉逊人旗帜都是可以在记忆片段4收集到的。

旗帜位置

✔	编号	描述
❑	1	建筑物西北角的地面上
❑	2	绞刑架旁边路的上方
❑	3	室外的建筑物的屋顶
❑	4	爬上这个建筑东北的墙壁来拿到在二层庭院里的旗帜
❑	5	在要塞墙壁内侧系着的遮阳棚
❑	6	在四个守卫上方的椽上
❑	7	在一个狭窄的小巷
❑	8	在屋顶
❑	9	在运河旁边的遮阳棚
❑	10	爬上穹顶建筑的一侧来拿到屋顶的旗帜
❑	11	三个邻近的柱子中最高的一个上边
❑	12	在两个楼梯之间的小巷
❑	13	在主路远处的小中庭中
❑	14	在一个有墙壁的庭院的屋顶
❑	15	在主路远处的小中庭中
❑	16	在一个小桥的尽头，可以从运河东侧步行过去
❑	17	在街边的地摊卖主的手推车上
❑	18	在清真寺庭院后面的第二拱廊
❑	19	在两棵棕榈树的底部
❑	20	在商人大厅的高尖屋顶
❑	21	在小凉亭的一层
❑	22	在一个三层建筑物的屋顶
❑	23	在小凉亭的地面
❑	24	爬上墙壁到达二层的庭院
❑	25	在一个清真寺庭院中的高站台（在水平面之上）
❑	26	在清真寺外的墙壁的两个圆屋顶之间
❑	27	在中庭内的两层建筑物的阳台
❑	28	三层建筑的屋顶上
❑	29	小凉亭的地面上
❑	30	爬墙来到庭院二层
❑	31	在清真寺庭院里的一个高平台上（水面之上）
❑	32	清真寺外墙上二个圆顶之间
❑	33	二层阳台的中庭





阿卡

总览 \ 阿卡的历史

阿卡位于以色列北部，地处海法湾的边缘。1104年十字军从阿拉伯人手中接管了这座城市。因为其战略重要性，它成为了十字军的主要港口。1187年，萨拉丁重新夺取这个城市之后，一段极度暴力的时期随即而来。1189年，在著名的阿卡包围战期间，这个城市再度被战火围绕。最终在你的祖先记忆中的那一年——1191年，狮心王理查夺取了这个城市。在你的冒险期间，这个城市的居民被疾病、和持续的战争所带来的饥饿所困扰；此时，为了迎击艾尔苏夫平原附近的萨拉丁大军，十字军加强了他们的军力。

在你的冒险中，你在下面的时间进入阿卡：

区域	初次进入	暗杀目标
Poor	Memory Block 3	Garnier de Naplouse
Middle	Memory Block 5	Sibrand
Rich	Memory Block 4	William of Montferrat

值得注意的资料 \ 阿卡图库

首领 \ 狮心王理查



英格兰的国王，基督徒军队的领导者。你可以在富人区见到他。

防卫势力 \ 十字军守卫



他们穿着带有十字军徽记的制服。一旦他们认出你，会毫不犹豫的攻击你。

防卫势力 \ 圣殿骑士



圣殿骑士在这个城内（4个在贫民区，3个在中产区，3个在富人区）。一旦你出现在他们的视线中，就会受到他们的攻击。

市民 \ 朝圣者



他们穿着白色的长袍并允许你混在他们之中，对进入高安全戒备的区域有很大帮助。

市民 \ 自发的帮手



穿着黑色皮革制品。当守卫追赶你的时候，这些男人会阻止他们。

刺客 \ 线人



这些穿着斗篷的人会提供关于你的目标的重要信息，但是在他们说出之前，你必须完成他们的挑战。

市民 \ 侠客



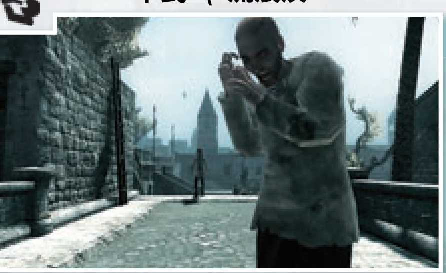
这些市民携带着飞刀。你可以偷过来补充你的库存。

市民 \ 乞丐



这些穷人经常在人多的地方向来这里的路人乞讨。

市民 \ 流浪汉



这些市民漫无目的的徘徊。如果你靠得太近，他们会把你推开。

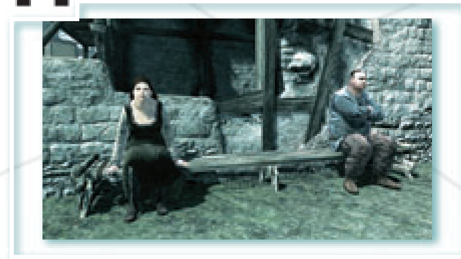
躲藏点 \ 屋顶避难所



躲藏点 \ 干草车



躲藏点 \ 长椅



重要的地点 06 \ 阿卡 \ 贫民区



总览 \ 贫民区

还在从夺去了它大量人口的战火中恢复，阿克的贫民区还保有过去的事件的特点。尸体排列在道路两旁，很多建筑已经被烧得只剩下一个空壳，甚至这个区域南部的露天剧场也被毁坏了。“对东北部来说，这里是正式的花园”。这个区域唯一的外表完好的建筑是北边的医者堡垒，加尼耶·德纳普卢斯在这里利用他的人民实验着一种独特的药物。

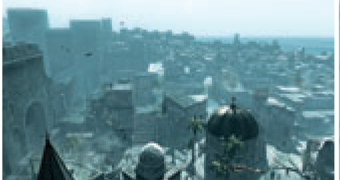


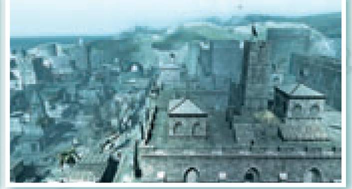
区域 01 \ 医者堡垒



人流量：多
安全戒备：中
控制团体：十字军
鸟瞰点：3
调查：2
解救市民：3

这是你看到的第一个区域。从地面来看，主路很宽，来到东南方的一个小礼拜堂，然后转向东，你会看见通向北方有一连串的脚印，直指医者堡垒的入口。供你进入的通道被封锁着，但是这个堡垒的每一面都有一扇破碎的窗户（对从里面逃跑也有好处），你可以从东侧的结构爬上去，以便于在屋顶巡视。此外，这个区域的大部分都由烧毁的住所组成。



关键地点

城市大门



Map Sector: D2

穹顶礼拜堂



Map Sector: D4

医者要塞



Map Sector: G3

市场大道



Map Sector: G4

鸟瞰点

01 \ 尖塔



Map Sector: C3

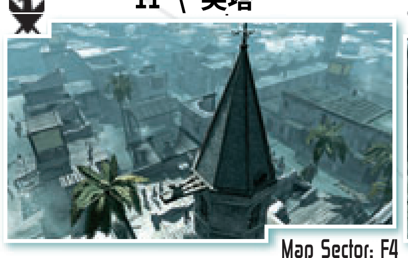
10 \ 医者要塞



Map Sector: G2

记忆片段 3 资料 \ 调查

11 \ 尖塔



Map Sector: F4

记忆线索 05 \ 偷听



Map Sector: D3

记忆线索 08 \ 暗杀 \ Garnier de Naplouse



Map Sector: G3

解救市民

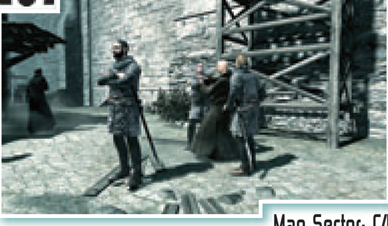
解救朝圣者



Map Sector: G4

初始守卫：3
额外守卫：3
召集朝圣者：4

解救朝圣者



Map Sector: C4

初始守卫：3
额外守卫：1
召集朝圣者：4

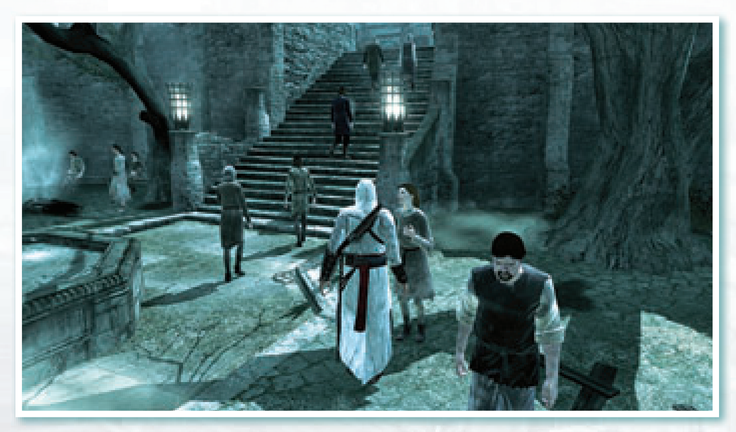
Save Woman



Map Sector: H3

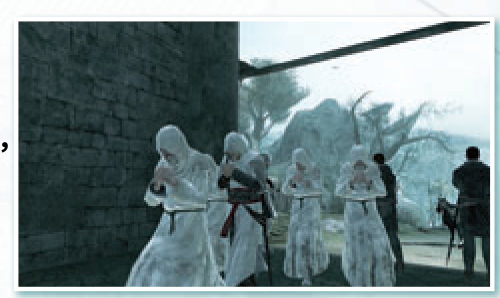
初始守卫：3
额外守卫：1
召集自发的帮手：4

区域 01 \ 行动建议



这个区域在大门附近，由于市民和守卫混在一起，医者堡垒里始终很拥挤。小心的穿过这个区域，假装成朝圣者并轻轻地在人群中找出你的道路。越往南走，街上的人越少；充分利用这些人迹罕至的街道和小巷。这个区域有少量的屋顶弓箭手，大多数集中在大门和医者堡垒附近。在你爬上高处前考虑这一点。

在城市大门外有几个守卫玩弄着一个朝圣者。击败他们，然后混进召集来的朝圣者们悄悄地避过大门的守卫。





跳过木梁和烛台爬上医者堡垒的一层。堡垒东侧的一个破碎的窗户是一个不错的出口，但是你不能从这个窗口进入。

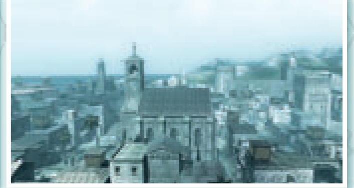
区域 02 \ Maria of Johesephat

交通：中
安全戒备：中
控制团体：十字军
鸟瞰点：3
调查：2
解救市民：1



这个区域以教堂的名字命名，它是通向西方的一条重要途径，你可以从南北朝向的大门进入富人区。在西侧的海边，你可以非常有趣的把守卫从低墙上扔下去。此外，这个区域受玛利亚教堂和它前边的庭院控制。小心分散在屋顶的弓箭手，并试图沿着向东的街道，走向教堂后边的露天剧场。



关键地点

玛利亚教堂


Map Sector: E7

市场庭院

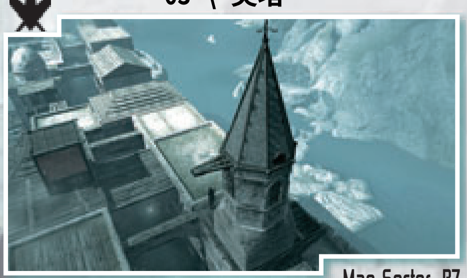

Map Sector: C8

鸟瞰点

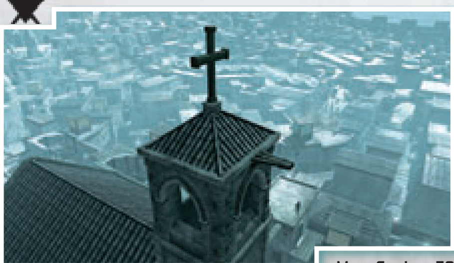
02 \ 警戒塔


Map Sector: D6

03 \ 尖塔


Map Sector: B7

04 \ 玛利亚教堂的钟楼


Map Sector: E8

记忆片段3资料\调查

记忆线索02\审问

Map Sector: E8

记忆线索06 \ 线人



Map Sector: B8

目标数：1　　时限：无

解救市民调查

解救妇女



Map Sector: B9

初始守卫：5　　召集的帮手：5
额外守卫：1

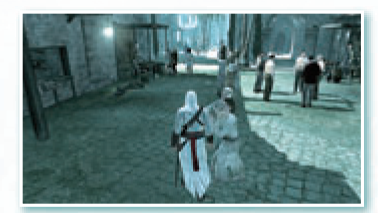
区域 02 \ 行动建议



教堂和市场庭院是这个地区中的两个最引人注目的地方。在这些标志性建筑的周围有着众多的人群聚集，并有较严密的保卫安排，包括有驻守在屋顶上弓箭手。然而其他地方却相对安静，有着空无人烟的大街小巷。要在教堂、市场、守卫塔之间行动，在屋顶上行走是最安全方式。如果不慎被弓箭手警告并要求离开，回到街道上继续行走好了。

玛利亚教堂的钟楼是这个地区的最高点，在这里，整个城市都可以一览无遗。在往打算上爬之前，迅速把周围屋顶上的弓箭手了结了吧，或者避开他们也可以。





在地图A6区是一个繁忙的市场。这是连接贫民区和富人区的一个重要通道，经常挤满了顶着罐子的人、乞讨的人和敢于挺身而出的市民，而且还会有一些守卫。在这些地方放慢你 的速度吧，否则你很容易就会惹上麻烦了。

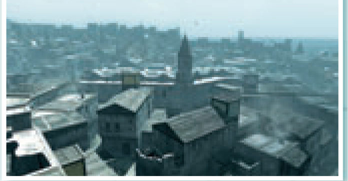
区域03 \ 旧市场



人流量：低
警戒度：中
控制势力：十字军
鸟瞰点：1
调查：1
等待解救的市民：4

旧市场，也就是露天集市，一个令人毛骨悚然的地方。虽然两种方式都难以进入市场，但事实上从屋顶比从地面进入更危险。声东击西便是很好的方法。由于在这个地方中有很多的小巷，一不留神就很容易会迷路了。另外，你可以沿着北面的一条东西走向的大道到达位于本区内东北方的花园广场。


区域03 北向


区域03 东向


区域03 南向


区域03 西向

关键地点

旧市场


Map Sectors: G5-H7

水井庭院

Map Sector: F6

鸟瞰点

05\市场塔楼


Map Sector: G6

记忆片段3的资料\调查

记忆线索03/ 窃取


Map Sector: H6

解救市民调查

解救妇女


Map Sector: I6

初始守卫:3
额外守卫:1
召集的帮手:4

解救妇女


Map Sector: F6

初始守卫:3
额外守卫:2
召集的帮手:4

解救妇女


Map Sector: F5

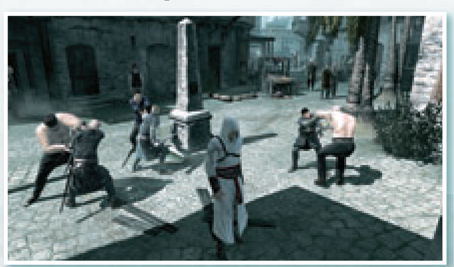
初始守卫:3
额外守卫:3
召集的帮手:4

解救妇女


Map Sector: G8

初始守卫:4
额外守卫:4
召集的帮手:4

区域03 \ 行动建议



在旧市场周围的几条街道是平常都较为冷清。但却有几个女市民等着你去救援，这些都是你大量招唤报恩者的机会。把所有的妇女们都救出来吧，这样你就能得到大批帮手的协助了。





旧市场的南北入口都有守卫把守着，但是你可以从楼顶上的这个洞口进入。进去之后，你会看到有一条旗子在下方的脚手架上面。



在旧市场附近的屋顶上有几个小棚，不过在周遭的弓箭手被解决完之前都无法发挥太大的用处。就算在地面上找不到长凳或干草推车，这些屋顶小棚也是你绝佳的藏身地点。

区域04 \ 刺客分部和清真寺遗址

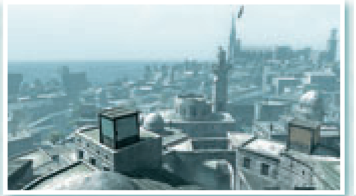


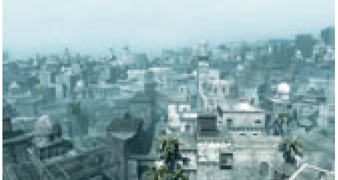
人流量：中
警戒度：中
控制势力：十字军
鸟瞰点：1
调查：0
待解救的市民：1

当你看到一个小喷泉，和大量的长椅围绕着的小广场的时候，说明你已经接近阿卡的刺客分部了。但要想前往探访你朋友，最好还是走屋顶吧。沿途尽量小心避开或者直接把弓箭手给清理掉。在西面和北面，分别有一条路通往旧市场和花园广场。但这里最引人注目的还是清真寺遗址，它有着一个倒塌了的圆顶和尖塔的残骸，这些特征使它在任何地方都可以一眼就被辨认出来。


区域03 北向


区域03 东向


区域03 南向


区域03 西向

关键地点

清真寺遗址


Map Sector: J6

刺客分部

Map Sector: J7

喷泉广场


Map Sector: J8



鸟瞰点

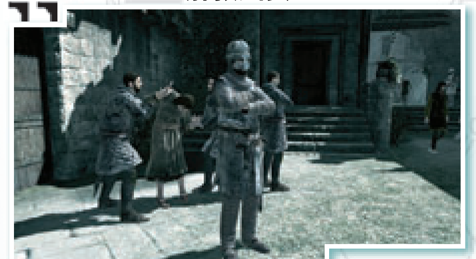
06 \ 清真寺遗址的尖塔



Map Sector: J6

解救市民调查

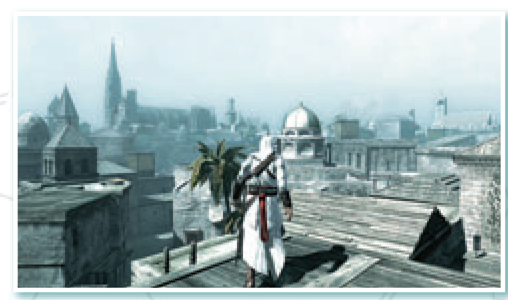

解救妇女



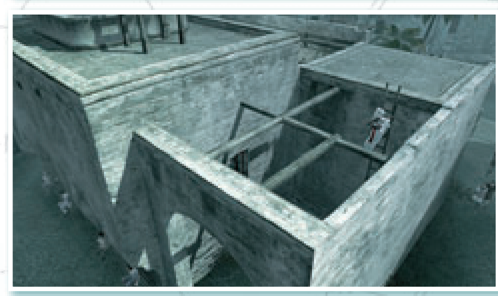
Map Sector: L6

初始守卫：4　　召集的自发帮手：4
额外守卫：6

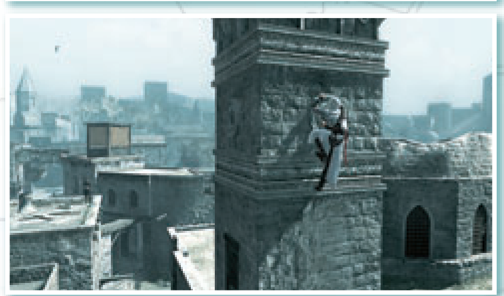
区域 04 \ 行动建议



刺客分部位于富人区和中产区的交界这个相对安静的区域。尽量避免从北方的屋顶接近分部，因为在清真寺遗址周围部署着太多的弓箭手；从别的方向试试吧！



从屋顶进入刺客分部有着很多不同的路线。如果你在街道上行走着，在西南面的这把梯子将帮助你顺利进入分部而不引起任何的猜疑。所有的刺客分部都有着与此相似的特征。



当你尝试去攀爬清真寺遗址的尖塔时，可以从清真寺南面的这堵墙往上爬，这样能避开所有北边、东边和西边的屋顶上的弓箭手。

区域 05 \ 广场花园



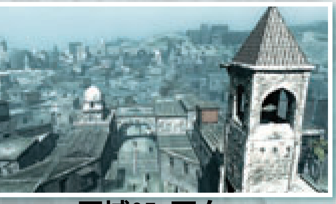
人流量:中
警戒度：中
控制势力：十字军
鸟瞰点：3
调查：2
解救市民：2

这个花园曾经有着那么优美的层次结构,现在却破败不堪并亟需修葺。花园的西北边有一座桥，这是通往医院骑士团堡垒的便捷大道。而且，这个花园本身就是一个绝佳的"自由跨步"练习场所。花园的南部有一条街道通向旧市场的北入口，并且在花园的周围也环绕着几条小巷。


区域05北向


区域05东向


区域05南向


区域05 西向

关键地点

下层花园



Map Sector: J3

上层花园



Map Sector: J2

石桥



Map Sector: I2

鸟瞰点

中产区拱门大道



Map Sector: K4

07 \ 钟楼

Map Sector: K4

08 \ 尖塔

Map Sector: K2

记忆片段3数据 \ 调查

09 \ 尖塔



Map Sector: I4

记忆线索01 \ 线人



Map Sector: J2

旗帜：20　　时限：3分钟

记忆线索04 \ 窃取

Map Sector: J5

解救市民调查

解救妇女



Map Sector: I4

初始守卫：3　　召集的帮手：4
额外守卫：2

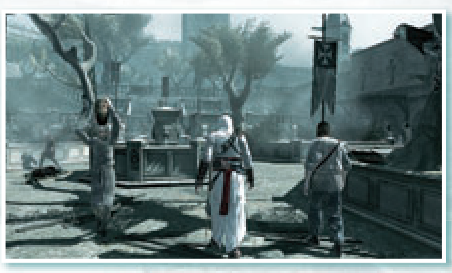
解救妇女



Map Sector: K3

初始守卫：5　　召集的帮手：4
额外守卫：1

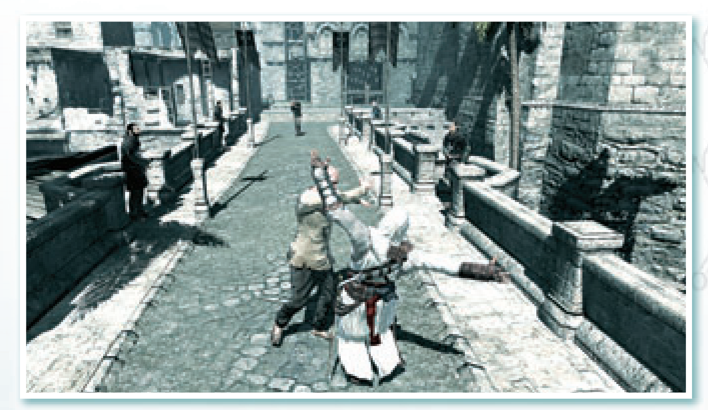
区域05 \ 行动建议



广场花园是阿卡城北部的一个十分重要的，连接着贫民区和中产区的过渡区域。和大家想象的一样，这里的人流量和警戒度都处于最高状态，所以，请尽量在地面行走并保持低调。在这里的冲突有可能会引起中产区守卫的注意，进而引发一场大规模的打斗。环绕在花园西面和南面的街道相当的安静，显得相对安全并适合在屋顶上行走。



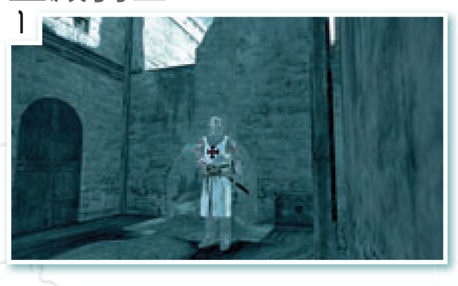
在上层花园的西南角，向南以"自由跨步"越过一个木制遮篷。左边墙上突出的木头和金属横梁可以作为你用"自由跨步"奔向南方屋顶的绝佳"跳板"。



上层花园旁边的一座石制的，像桥一样的建筑，把本区与医院骑士团堡垒连接了起来。通过这里的时候要多加注意，因为这里被4个守卫和一些爱添乱的人所占据。否则所导致的最坏结果是当你通过这里时，在地图区域11的圣殿骑士会把你的刺客身份认出来。总之，最好是避免走上这座桥，或者，先去把附近的圣殿骑士先解决掉。

附加记忆 \ 圣殿骑士

1



在分配任务时的抽签中，这个骑士抽到的一定是那根短秸秆。爬到这个倒霉骑士北边的屋顶上，利用墙上的裂口，便可以直接的走到他的身后。

2



你可能会打算从上方跳下到这个骑士的后面，但请别这么做。因为他会听到你从那么高的墙上跳下的声响。最好还是孤注一掷，直接上吧！

3



这个骑士被三面高墙所围绕着，没别的路可以偷袭了呢。

4



装备好你的袖剑，走到这个骑士上方的屋顶上吧。你将可以从屋顶上跳下，简单而利落地完成暗杀。

附加记忆 \ 医院骑士团旗（33）



Note 所有医院骑士团旗仅可在记忆片段3中收集到。

旗帜清单

✔	旗帜	描述	✔	旗帜	描述
❑	1	城墙上的一个木制平台上	❑	8	在一条小巷中
❑	2	小路上面的一间破房间内	❑	9	在一张长椅和一堆箱子之间的灌木丛中
❑	3	在一些尸体附近的转角处	❑	10	圆顶教堂的屋顶梁柱上
❑	4	在屋顶上	❑	11	楼房之间一条小巷的角落
❑	5	医院骑士团堡垒的屋顶上，两个守卫之间	❑	12	一间被烧毁了的小房间内
❑	6	在喷泉的顶上	❑	13	在梯子后面，一个地面高度的凹室内；有阴影的遮蔽，较难发现
❑	7	在一个木制平台上	❑	14	在一栋烧毁建筑的残骸上，小路的上方



✔	旗帜	描述
❑		塔楼西南角附近
❑	16	小巷尽头的灌木丛中
❑	17	小角落中
❑	18	一个木屋顶上面
❑	19	在一个隐蔽的市场里面的一个平台上
❑	20	在一个隐蔽的市场里面的小巷尽头
❑	21	小路上面一个 壁橱大小的区域内
❑	22	屋顶上的圆顶废墟里面，靠近鸟瞰点的地方
❑	23	靠墙边的一个角落里，楼梯的底部
❑	24	城墙外面的一个木架上
❑	25	这栋建筑的尽头附近的屋顶上
❑	26	小路上方的一条木梁上
❑	27	一间被烧毁的房间内
❑	28	角落的地面
❑	29	一个吵吵嚷嚷的商人对面的屋顶上
❑	30	在屋顶上
❑	31	一个木架上
❑	32	有梯子的角落中
❑	33	刺客分部附近的屋顶上

名胜古迹 07 \ 阿卡 \ 中产区

总览 \ 中产区

围绕的大型港口是这个区域最显著的吸引力，中产区被妄想狂条顿人Sibrand所控制着。这个地区占据城市的整个东部，有最多阴暗狭小的小巷。如果你走向北方，地面变高，直到你到达一个建立在城墙之中的要塞。你可以从两个戒备森严的圣约翰大门进入码头。此外，你从小礼拜堂附近的一个有利位置跳向北方。只有这样你才能恰当地通过码头，从海边的灯塔中观望其他景象。

区域 01 \ 圣约翰大门

人流量：多
警戒度：高
控制势力：十字军
鸟瞰点：2
调查：1
解救市民：2

这个区域在刺客办公室的附近，有大量的南北走向的街道可以进入南边的富人区和北边的中产区的中心地带。东边有两条大型交错的路线可以通向码头；圣约翰大门。这个大门是到达码头的最佳途径。此外，提防西边警戒塔出现的更多的敌人，并小心庭院中众多的醉酒者和乞丐。





Area 01 looking north

Area 01 looking east



Area 01 looking south



Area 01 looking west

关键地点

圣约翰大门北门



Map Sector: N8

圣约翰大门南门

Map Sector: N9

警戒塔庭院

Map Sector: L8

鸟瞰点

01 \ 警戒塔



Map Sector: L8

02 \ 尖塔

Map Sector: M8

记忆片段5资料 \ 调查

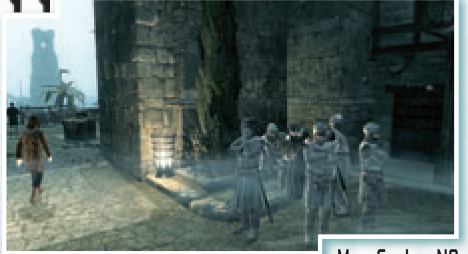
记忆线索02 \ 窃取



Map Sector: N9

解救市民

解救妇女



Map Sector: N8

初始卫兵：5
额外卫兵：4
召集帮手：6

解救妇女



Map Sector: L7

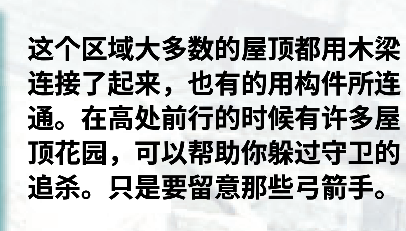
初始卫兵：5
额外卫兵：2
召集帮手：5

区域 01 \ 行动建议

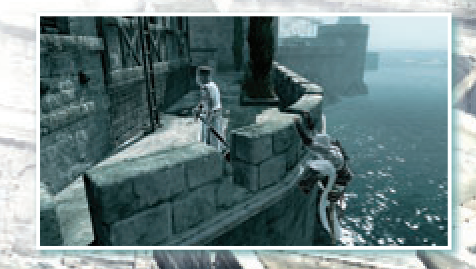
这个区域看上去安全戒备很森严。圣约翰大门（南北两个拱门）是附近唯一的通路。最好指望遇到一些在这里搬运板条箱的市民，不要注意那些蛮横的酒鬼。通过这里的时候要小心，因为附近有大量的守卫巡逻。一个倒出的板条箱可能吹开你的斗篷。



这个区域大多数的屋顶都用木梁连接了起来，也有的用构件所连通。在高处前行的时候有许多屋顶花园，可以帮助你躲过守卫的追杀。只是要留意那些弓箭手。



沿着外面的防波堤攀爬来接近地图区域 J7的圣殿骑士。他无法被从防波堤上扔下去，因此从背后秘密的刺杀他是你更好的选择。





区域 02 \ 威尼斯地区



人流量：中
警戒度：重
控制势力：十字军
鸟瞰点：2
调查：1
解救市民：2

在该地区有一所有着钟楼和庭院的教堂耸立于地平线。南北大道向东北延伸至区域 01，连接着区域 04；有另一条与之平行的通向东南街道；第三条街道纵贯防波堤的底部，当然，这个防波堤不能攀爬。钟楼教堂在高处的地面，因此你站的越高，离教堂越近——你只要记住，遇敌则逃。


Area 02 looking north


Area 02 looking east


Area 02 looking south


Area 02 looking west

关键地点

钟楼教堂


Map Sector: M4

教堂庭院


Map Sector: L5

市场庭院

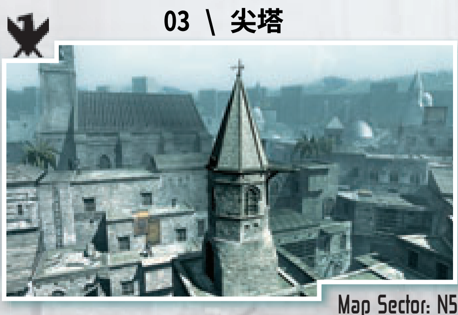

Map Sector: N6

东墙大道


Map Sectors: O5-N7

鸟瞰点

03 \ 尖塔


Map Sector: N5

04 \ 教堂钟楼


Map Sector: L5

记忆片断5 资料 \ 调查 解救市民

记忆线索06 \ 窃取



Map Sector: N5

解救朝圣者



Map Sector: L5

初始卫兵：5
额外卫兵：0
召集朝圣者：4

解救妇女

Map Sector: N4

初始卫兵：4
额外卫兵：4
召集帮手：6

区域 02 \ 行动建议



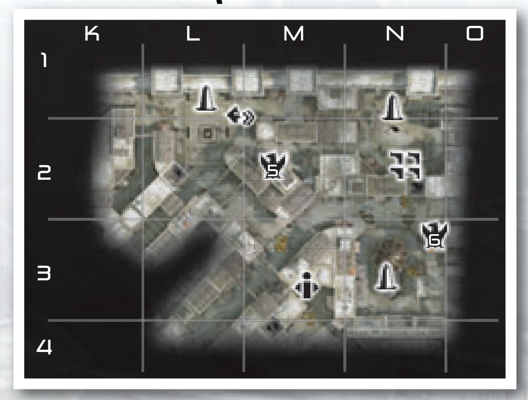
巨大的钟楼教堂是这个区域最主要的特征，也是安全戒备的焦点，地面上有频繁的卫兵巡逻，屋顶上还有几个弓箭手。除非你想要干掉六个弓箭手，在这个区域想要居高临下几乎是不可能的。因此，一直停留在地面上并且请保持低调。如果仅仅要通过这里，避免通过教堂，利用向东的街道。



这个区域的安全戒备很重。当你从巡逻的卫兵身边走过时随时准备伪装自己，这样他们就不会认出你。

这里的街道又长又宽，几乎无法提供机会来阻挡追赶你的人的视线。你也可以爬上屋顶或者跑向北方进入短的街道和没有多少拐弯的小巷。

区域 03 \ 北部大门



人流量：中
警戒度：高
控制势力：十字军

鸟瞰点：2
调查： 2
解救市民：1

这里没有像阿卡那样出名的令人头晕的小巷。这个区域有很多你可以躲藏的地方，例如北部大门前边的庭院。无论是从东部的大本营或西部医院堡垒，如果你需要逃跑时，大门都是第一选择。主要的街道朝向西南，西接贫民区。可以用圆顶教堂作为一个良好的观察点，同时务必留意一下东北方向那个被遗弃的市场庭院。



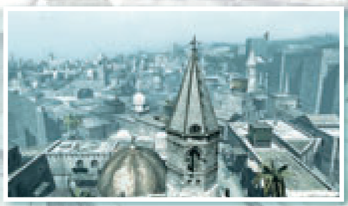
Area 03 looking north



Area 03 looking east



Area 03 looking south



Area 03 looking west



关键地点

北门



Map Sector: L1

圆顶礼拜堂

Map Sector: N3

旧市场庭院

Map Sector: N2

鸟瞰点

05\尖塔



Map Sector: M2

06\尖塔



Map Sector: N3

记忆片段5资料\调查

记忆线索01\偷听



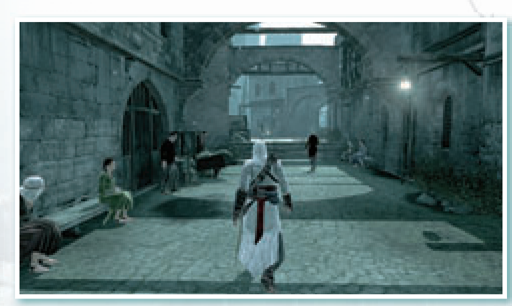
Map Sector: L1

记忆线索04\线人

Map Sector: M3

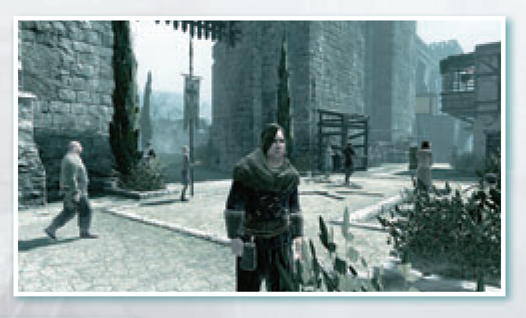
目标:5　　时限:4分钟

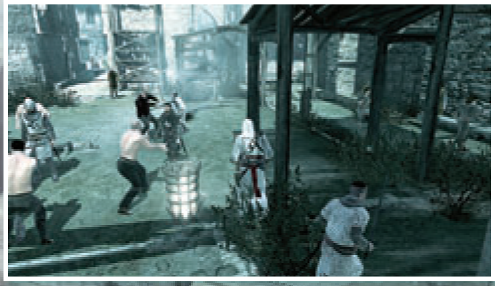
区域03\行动建议



在本区中，屋顶上将分布着更多的弓箭手，迫使你更多地在地面上活动。北门和圆顶礼拜堂是个瓶颈，在这里你需要应付的主要是乞丐。如果以速度为重，那么就避开这个区域吧。利用礼拜堂北边的大街自东向西走将会十分的顺畅。这条街道通往贫民区和东北方的堡垒，其最大的优点是，这里的人流量和警戒度都不高。

需要飞刀了？北门入口的地方，你会找到几个身上带着飞刀的市民，当然，还有乞丐和一些巡逻着的守卫。





本区内的小巷是你逃脱追捕的好去处，不过小巷中的行人还是满多的。因此，你必须小心地行进。如果你解救了在旧市场庭院里面的妇女，那么召集过来的帮手将会发挥巨大的作用。

解救市民调查

解救妇女



Map Sector: N2

初始守卫:5　　召集的帮手:6
额外守卫:3



区域04 \ 东北堡垒



人流量:中
警戒度:高
控制势力:十字军
鸟瞰点:2
调查:2
解救市民:2

当你爬上这座堡垒的塔楼上,你将欣赏到城市全貌的其中一个最美的画面.这座堡垒的下方有一个入口,附近有一低矮的石墙和朝东的门(里面满是又暴力又烦人的喝醉了的水手).本区中部藏有一个较低一点的庭院,并有通向各个方向的小巷.南面是高高底底的街道.眺望着码头的礼拜堂对你来说尤为重要,因为你可以在撒克逊人十字架后面的墙上使用"信仰之跃",而不用穿越在01区的圣约翰门.


区域04北向


区域04东向


区域04南向


区域04西向

关键地点

堡垒塔楼


Map Sector: P2

东北城门


Map Sector: Q4

圆顶礼拜堂

Map Sector: Q5

鸟瞰点

07 \ 堡垒塔楼


Map Sector: Q2

08 \ 尖顶塔


Map Sector: P5

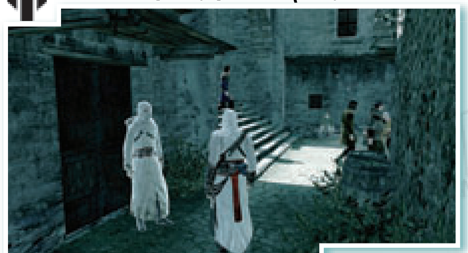
记忆片段5 资料 \ 调查

记忆线索03:审问


Map Sector: Q5



记忆线索 05 \ 线人



Map Sector: P4

目标:3　　时限:3分钟

解救市民调查

解救妇女

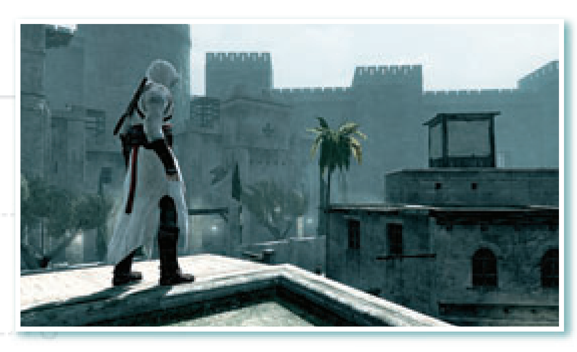


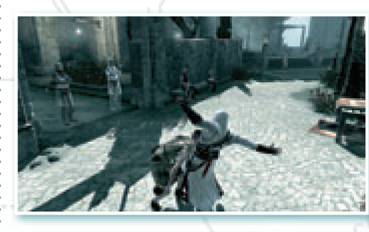
Map Sector: Q3

初始守卫:3　　召集的帮手:6
额外守卫:4

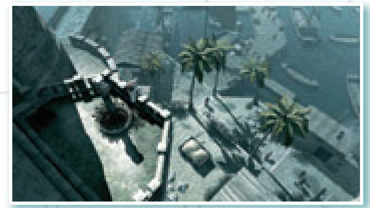
区域04 \ 行动建议

城市东北片依然有着跟别的区域一样高的警戒度，但大部分的士兵都部署在城门与堡垒外围的街道上。屋顶少有弓箭手，这使得在屋顶上穿行变得简单且安全。这是避开在堡垒前的拥挤大道行走所产生的潜在危险的最好方法。





堡垒外的街道上常常交杂着大量的守卫和捣乱者。万一被推了一下而撞到守卫，那么你将会被卷入一场大规模的搏斗。因此，跟这些捣乱者们保持尽量远的距离吧！



如果你被圆顶礼拜堂附近的守卫逼到了绝路，到这座雕塑附近作“信仰之跃”（向南）就能轻松进入码头区。在你上方的追捕者不会再紧跟着你了，可是部署在码头这边的守卫将可能接手对你的追捕。

区域05 \ 港口



人流量:少
警戒度:高
控制势力:十字军
鸟瞰点:1
调查:1
解救市民:1

这里的警戒度要比北部稍低。这里有4个主要的码头，码头周围散布着众多的小船和露出水面的木杆。务必小心你的跳跃动作，把那些酒鬼撞下水去总比他们把你推下去好。沿着西面的城墙是一些聚集着大量士兵的酒馆和庭院，而南面的海堤围栏附近是众多的在通往Sidrand的船的路上不断巡逻着的士兵。别忘了登上灯塔哦，它将为你提供绝佳的视野，使你能够计划好你的暗杀路线。


区域05 北向


区域05 东向


区域05 南向


区域05 西向

关键地点

Sidrand的帆船


Map Sector: Q10

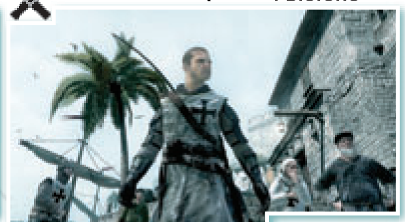
鸟瞰点

09 \ 灯塔


Map Sector: S9

记忆片段5 资料\调查

记忆线索 08\刺杀\ Sibrand


Map Sector: Q10

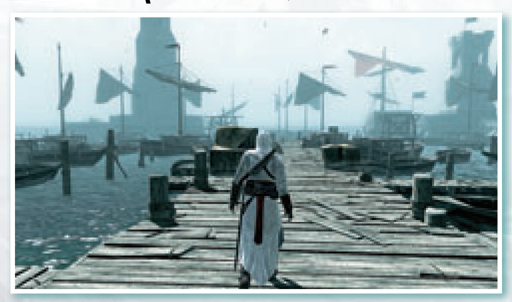
解救市民调查

解救妇女

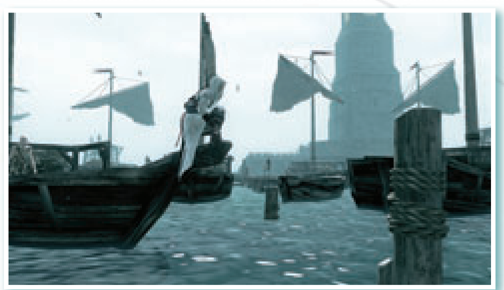

Map Sector: P6

初始守卫:3 召集的帮手:3
额外守卫:2

区域05\行动建议



港口区是阿卡城中最危险的区域之一.跟本区域中别的地方一样,这里有极高的警戒度.在这里你需要十分的小心,稍有不慎将可能导致你迅速陷入困境.因此,请极度的注意你的行动.同时,留心在港口外沿的箭塔.想对这些弓箭手进行反击几乎是不可能的.所以,记得保持距离了.

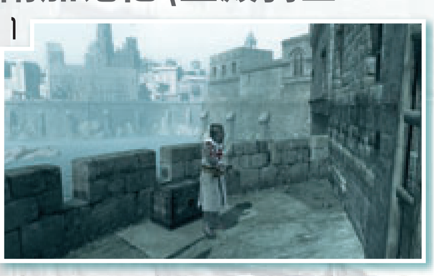


穿越这个港口的时候,可以利用小船的船头和龙骨部分作为"自由跨步"的支撑点.尤其是想越过那些露出水面的木杆的时候.如果有必要的话,每跳一步之后都调整一下自己的方向,使下一步能跳得更为准确.

分布在码头上的捣乱者会把你推下水,因而会对你造成严重的威胁.尽量的避开他们吧.有必要的话,在他们推你之前先把他们撞开了.只要不把他们撞下海去,你也是不会受到惩罚(扣除生命值)的.

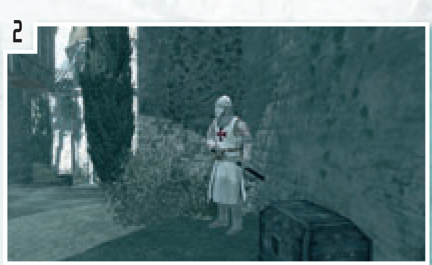
附加记忆\圣殿骑士

1



这个骑士面对着美丽的海景.你可以从海堤上直接的接近他.或者,如果你更喜欢偷袭的话,可以爬上他上方的屋顶,悬在他西边的墙上然后纵身一跃,便可以把他暗杀掉.

2



从这个骑士的西北面接近他,可以更容易把他解决掉.





或许你会发现很多能让你顺利暗杀这个骑士的环境优势，但无论如何都逃脱不了一个结果：被他发现！

附加记忆 \ 条顿旗（33）



Note 中产区的所有条顿旗可在记忆片段5中收集完毕。



旗帜清单		
✔	旗子	位置描述
❑	1	城墙上的一个木平台
❑	2	这栋建筑的顶部，附近有几个守卫
❑	3	在窃听任务附近的一个角落的地上
❑	4	在一条小走廊上
❑	6	穿过大门后的左边，一个角落里
❑	7	一根柱子的顶端
❑	8	守备塔的屋顶上
❑	9	一个藏匿点附近的屋顶上
❑	10	大门的左边，一个阴暗的角落
❑	11	小路上拱门的顶端
❑	11	一栋烧毁了的建筑内
❑	13	教堂的后壁架上
❑	14	一间烧毁了的房子里
❑	15	一个木制屋顶上
❑	16	藏在房顶上的一个小角落
❑	17	小路尽头的地上
❑	18	沿着南部的城墙，跨越小路的拱门上
❑	19	圆顶教堂的蓝瓦屋顶上
❑	20	岩石基底的小路上
❑	20	在一条木制的走道上
❑	21	在一木制的残留物上
❑	22	港口附近，靠近城墙的两间小房间上面
❑	23	屋顶上面一个小圆顶的附近
❑	24	小巷的尽头处
❑	25	一个小木制十字架的顶部
❑	26	一个木制小拱门上
❑	27	小路上方的一条木制横梁上
❑	28	小巷的尽头处
❑	29	小路上方的木拱门上
❑	30	小路上方的木拱门上
❑	31	大拱门附近屋顶的角落
❑	32	屋顶上，靠近一个小圆顶的地方
❑	33	塔楼的顶部



名胜古迹08\阿卡城\富人区

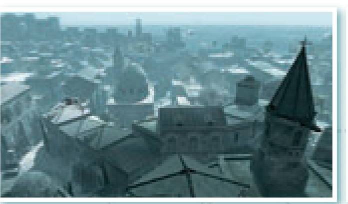
总览\富人区

阿卡城的富人区（也被称作“链子区”）最引以为豪之处，是拥有两座世上最大型最漂亮的建筑物。这个区的统治者是蒙特费雷特家族的William。他住在自己的要塞高墙之中，三面环水。通过一处大型集市广场，你会发现阿卡城的另一座豪华建筑：圣十字大教堂。这座教堂拥有全圣地当中最高的屋尖顶。东边有座医院，有卫兵重点巡逻。向北走你会到达主城。主城里街道旁的小巷多得令人眼花缭乱。你在这里的计划很简单：磨利你的飞刀对付弓箭手，从屋顶杀出一条路。

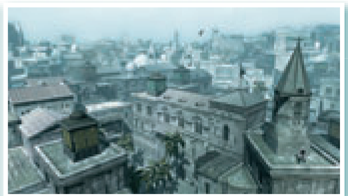
Area 01\主区




区域 01北向


区域 01东向


区域 01南向


区域 01西向

人流量：中
警戒度：高
控制势力：十字军
鸟瞰点：4
调查：1
解救市民：3

本区主要由互相交错相连的巷道和横穿东西方向、连接相邻区域的大街道组成。会令你特别感兴趣的是北边的基督教清真寺，它的屋顶上是十字架的尖顶。如果你在复杂的街道中迷了路，这个尖顶可以很好的为你确定方向。西边和东西各有一处庭院，都是刺杀行动的好去处。

关键地点

西边庭院


Map Sector: G9

基督教清真寺


Map Sectors: H9

东边庭院


Map Sector: J9

鸟瞰点

01\尖塔


Map Sector: J8

02\钟楼塔


Map Sector: J10

04\基督教清真寺钟楼塔


Map Sector: H9

05\尖塔


Map Sector: G10

记忆片段4数据\调查

记忆线索04\线人



Map Sector: G9

目标：2　时间限制：无

解救市民　调查

解救妇女


Map Sector: H10

初始守卫：3　召集的自发帮手：4
额外守卫：0

解救妇女



Map Sector: F10

初始守卫：4　召集的自发帮手：4
额外守卫：2

解救妇女



Map Sector: E9

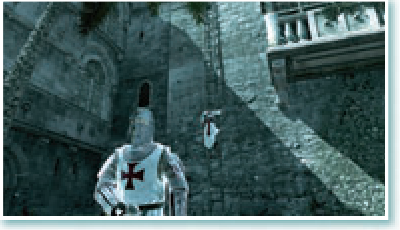
初始守卫：3　召集的自发帮手：4
额外守卫：2

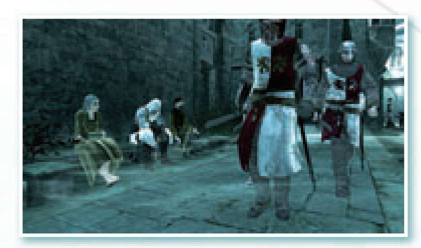
区域 01\行动建议



本区有很多事情要做。从东北角开始着手，爬上东边庭院附近的2个鸟瞰点。然后去基督教清真寺，爬上钟楼塔。在这个过程中利用西边的尖塔进行掩护途中你会遇到几个弓箭手。把屋顶的弓箭手都清理掉，要在周围转的话就容易一点了。走屋顶的时候小心一点，从三层楼高摔下来就不好玩了。

有一个圣殿骑士面朝东北守在东边庭院内。从庭院西南边的梯子爬下溜到他的身后。如果你从其他方向接近他，他一看到你就会攻击你，而且会引来附近的卫兵你会陷入一场苦战。





基督教清真寺和庭院周围有大量的长椅。如果你想找张长椅坐下，去上述3个关键地点。自发帮手也可以起到很大的作用，所以一定要去解救所有的3个妇女。一有麻烦就找椅子坐（哈哈）。

区域 02\医院区域



人流量：多
警戒度：中
控制势力：十字军
鸟瞰点：1
调查：1
解救市民：2

这个海边小城区比较显眼的建筑是北部的医院（位于中区的突出位置）。医院下方是一条蜿蜒的通往大教堂的街道。利用屋顶和巷道，都能很容易的逃到区域01或区域04地区。但是进入医院的过程本身就有很多乐趣：可以引发一场骚乱来进入，也可以清除掉屋顶的弓箭手、从屋顶跳进去。

关键地点：

医院



Map Sector: K11-K12

集市地区



Map Sector: J13





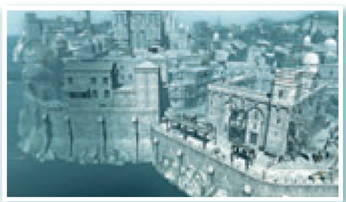
区域 02北向



区域 02东向



区域 02南向



区域 02西向

鸟瞰点：

03\医院塔楼



Map Sector: K12

记忆片段4数据\调查

记忆线索06\窃取



Map Sector: K11

解救市民 调查

解救妇女



Map Sector: J13

初始守卫：5 召集的自发帮手：5
额外守卫：1

解救妇女



Map Sector: J11

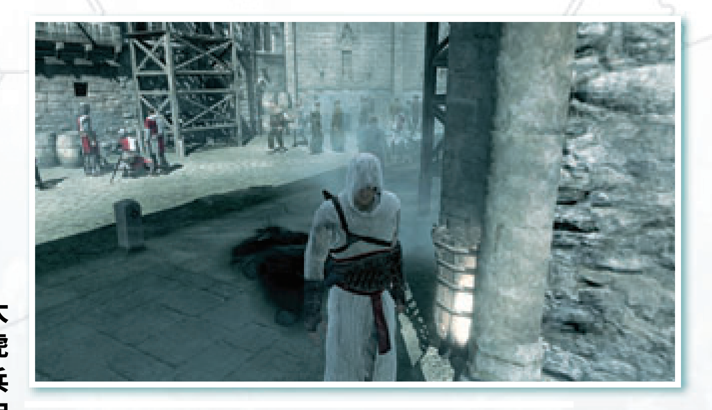
初始守卫：3 召集的自发帮手：6
额外守卫：6

区域 02\行动建议



在本区的大部分行动都围绕医院和附近的集市展开。这两处地方均有大批卫兵和市民。大部分市民都顶着箱子或罐子。除了医院之外，本区的屋顶没有弓箭手，利用屋顶来避开人群吧。

医院入口处被2个卫兵堵住了。暗杀掉医院外边的一个卫兵，吸引他们的注意力。当守在医院门口的2个卫兵走到尸体处进行调查时，通过无人把守的大门即可。这种调虎离山之计用在重兵把守的地区那是相当有效。





利用医院北边一栋房屋墙上的楼梯来到达本区的屋顶，是个不会引起不必要注意的好方法。从这个屋顶跳一下就可到达医院的屋顶。在行动之前最好确定一下弓箭手没有看着你这边。



区域 03\行动建议

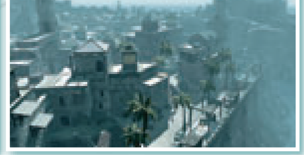
人流量：中
警戒度：中
控制势力：十字军
鸟瞰点：2
调查：1
解救市民：1

南北走向的大道是通往贫民区的最快地面路线，不会使你在星罗棋布的巷道中迷路。比较有利的是尽管街道之间相隔较远，但是房屋布局紧凑，房屋上层比下层要突出得多，真得感谢建房子的人。海堤边有条大路，周围都是集市摊档。而本区的标志性建筑是来往贫民区的拱道。





区域 03北向


区域 03东向


区域 03南向


区域 03西向

关键地点

富人区拱道


Map Sector: C9

海堤路集市



Map Sectors: B10-C11

鸟瞰点

06\钟楼塔


Map Sector: C9

07\尖塔


Map Sector: C11

记忆片段4数据\调查

记忆线索02\窃取


Map Sector: C10

解救市民 调查

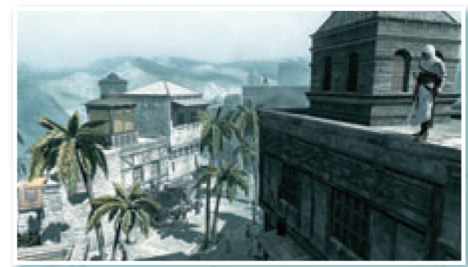
解救朝圣者


Map Sector: C11

初始守卫：5
额外守卫：0
召集的朝圣者：4



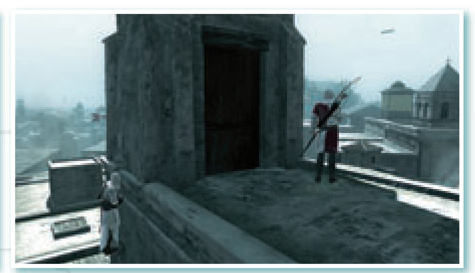
区域 03\行动建议



贫民区西北地区相对比较平静。海堤路集市和富人区拱道附近人流量较多，而中心街道比较冷清。还有个好消息是，大部分弓箭手只部署在富人区和贫民区的交界处周围屋顶上，而其他地区的屋顶任你自由往来。

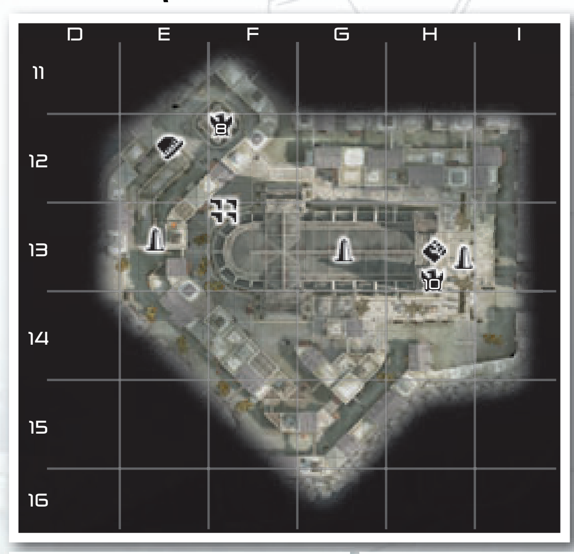


地图坐标A7有一个圣殿骑士站在北部边缘，注视着海堤路集市地区。从东边房屋爬下来，或者从海堤路集市外围过来，溜到他的背后。去集市地区前先解决掉这个骑士。否则，他会攻击你，还会引来几个卫兵。



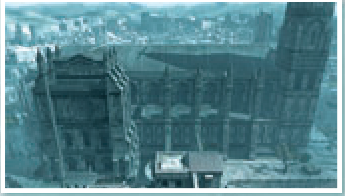
你也可以不杀掉贫民区和富人区之间拱道附近的弓箭手而爬上钟楼塔。爬上拱门的北边，观察弓箭手的巡逻路线。当他走远时，向钟楼塔前进，从塔的东侧爬上去就不会被人发现。一旦你爬到塔顶上，他就看不到你了。

区域 04\行动建议



人流量：中
警戒度：高
控制势力：十字军
鸟瞰点：2
调查：2
解救市民：1

圣十字大教堂是阿卡城最显眼的建筑物。首先要清除一队弓箭手，再爬上教堂的大尖顶。大教堂周围有大型街道环绕，大门前面有台阶通向下方的庭院。你可以从前门入口处的玫瑰花纹窗口爬上去，或者从南边屋顶的飞拱爬上去。要去区域 05地区，或者从区域 05地区过来，任意选一条大马路都行。



区域 04北向



区域 04东向



区域 04南向



区域 04西向

关键地点

圣十字大教堂



Map Sectors: F13-H13

教堂门前台阶和东部大道



Map Sector: H13

西边大道



Map Sectors: E12-F15

鸟瞰点

08\守卫塔

Map Sector: F12

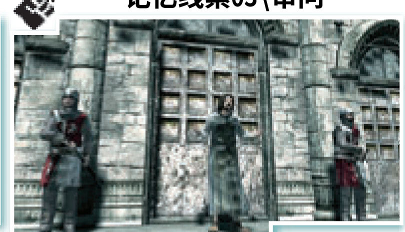
10\教堂大型尖顶

Map Sector: H13



记忆片段4数据\调查

记忆线索03\审问



Map Sector: H13

记忆线索05\窃取



Map Sector: E12

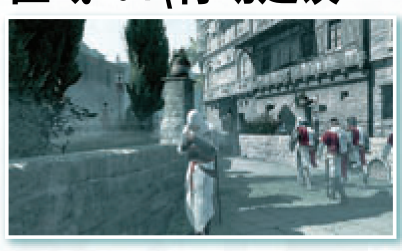
解救市民 调查
解救妇女



Map Sector: F13

初始守卫：4　　召集的自发帮手：6
额外守卫：2

区域 04\行动建议



圣十字大教堂是中央地区标志性建筑。所有周边房屋和街道均以教堂的为中心而建。因为教堂屋顶和周围都有弓箭重兵把守，最好是在街道上展开行动。要作南北通行，可选择教堂西边的宽大马路（路两旁种有树），但这条路上有卫兵巡逻，注意伪装自己。



大教堂周边建筑的飞拱上有突出的把手，可利用来到达屋顶。但要小心屋顶上巡逻的弓箭手。



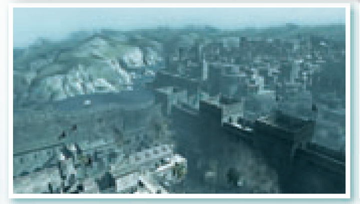
大教堂东北部的破损尖塔顶端有一个圣殿骑士，脸朝东站着。只能从西北角爬上去溜到他身后。记得先清除掉大教堂北边的弓箭手，否则他们看到你的话会惊动圣殿骑士。从其身后刺杀他，或把他扔下去——轻松搞定。

区域 05\链子区



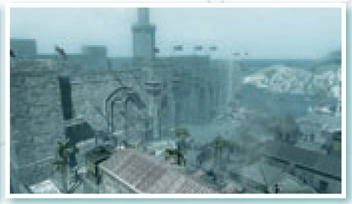
人流量：多
警戒度：高
控制势力：十字军
鸟瞰点：2
调查：1
解救市民：2

W i l l i a m 正藏在这个属于理查德国王的城堡里。在探索这个城堡之前，先去转转城堡和大教堂之间低处的房屋阿卡城最大的链子区集市。在海堤路四周从侠客手里搜集一下飞刀。然后，用你最擅长的方法进入城堡。有入口大门和南边可攀爬的木架可选。一旦进入，你会看到城堡本身就像一座小镇一样，最令你感兴趣的应该在西边：最高的塔楼和W i l l i a m 的要塞。


区域 05北向


区域 05东向


区域 05南向


区域 05西向

关键地点

链子区集市


Map Sector: E16

理查德国王的城堡


Map Sector: C15-C18

M o n t f e r r a t 家族区


Map Sector: B16

鸟瞰点

09\尖塔

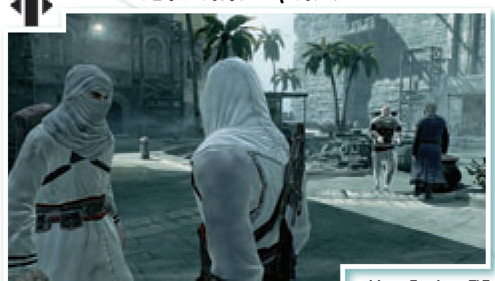

Map Sector: E14

11\城堡守卫塔


Map Sector: B16

记忆片段4数据\调查

记忆线索01\线人



Map Sector: E15

旗帜：20　　时间限制：3分钟

记忆线索08\暗杀

William de Montferrat



Map Sector: B16

解救市民 调查

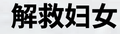
解救朝圣者

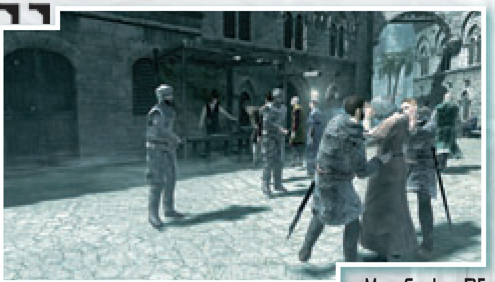


Map Sector: D17

初始守卫：4　　召集的朝圣者：4
额外守卫：5

解救妇女

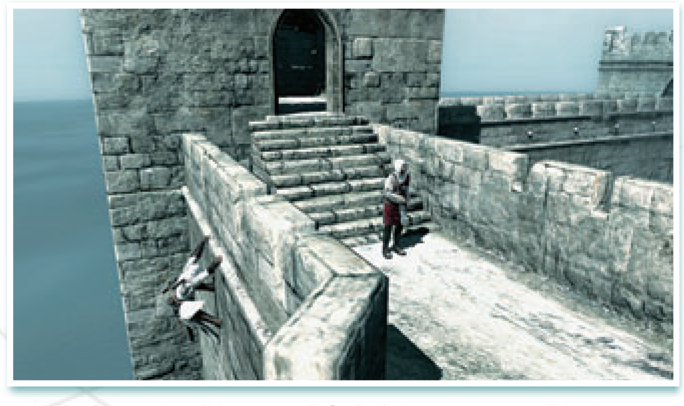




Map Sector: F15

初始守卫：4　　召集的自发帮手：6
额外守卫：2

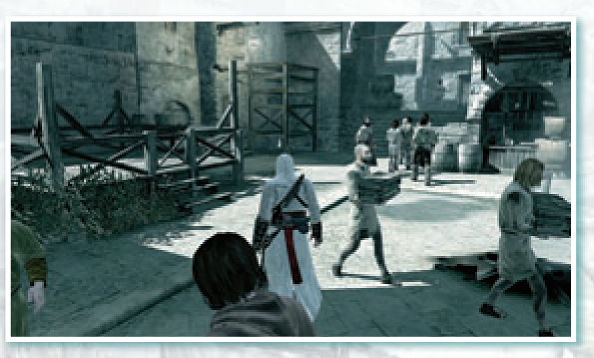
区域 05\行动建议



理查德国王的城堡位于城市半岛的最南端。城堡的戒备等级非常高，只有一个前大门开放——这也是城堡唯一的地面入口。城堡内部人流繁多，你必须走慢一点并伪装好。周边城墙和内部屋顶上都有弓箭手巡逻，在爬墙之前三思而行。从外面经过屋顶溜进内部比较可行，进入前要先清除掉周边屋顶上的弓箭手。行动越隐蔽越好；在这里触发警报是非常危险的，你得逃向北边才能找到合适的避难所。



利用东北边围墙上突出的木梁、悬挂的平台，拿到城堡前面部分的2面旗帜。从东北角的小阳台（经过木架可到达）使用跨步跳，顺着墙去到西北边，途中拿到这两面旗帜。这也是去到城堡屋顶的好方法。



在城堡内注意不要撞到抱着箱子的人。在拥挤的过道上边走边用手轻轻的推开人群，避免把别人手中的箱子撞落地下而惊动卫兵。



附加记忆\圣殿骑士

1

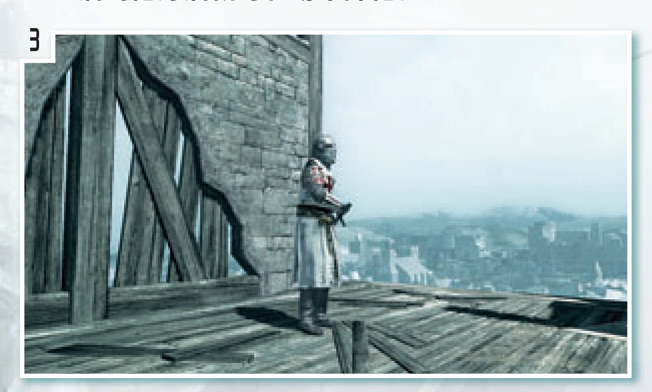
守在海堤这里的圣殿骑士上方挂有两块雨篷。从屋顶小心的从一块雨篷去到另一块上面，然后再下到地面上。这个可怜的家伙到死都不知道怎么回事。

2



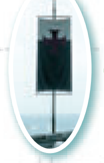
从这个圣殿骑士后现的屋顶顺着梯子下来，溜到他身后就可轻易干掉他。

3



这个圣殿骑士站在大教堂东北边的高塔上，俯瞰着整个城市。一旦你到了屋顶，可从他背后爬上去暗杀他。但是，把他扔到下面的街道上会更好玩。

附加记忆\圣殿骑士旗帜（34）



Note 在记忆片段4里可收集到的富人区里的所有圣殿骑士旗帜。

旗帜列表

✔	编号	描述
❑	1	小道上方的屋顶
❑	2	在路上方的小突出处
❑	3	2号旗帜的东北部屋顶
❑	4	一个小庭院的角落里
❑	5	尖塔架附近的角落里
❑	6	喷泉的顶端
❑	7	屋顶一个小穹顶的旁边
❑	8	小道上方、一个圣殿骑士附近的小凹室里
❑	9	一条小路上的悬台上
❑	10	一个小穹顶旁边的屋顶
❑	11	在一个有小井的庭院中，墙上泉眼的底部
❑	12	木质小悬台上
❑	13	塔楼北边角落、干草车附近
❑	14	小穹顶附近的屋顶
❑	15	一个奇特的屋顶上
❑	16	城墙外边的木质悬台上
❑	17	一个可俯瞰大教堂北边庭院的突架上
❑	18	大教堂东端的突架上
❑	19	小路的中间
❑	20	走廊中里面靠左处
❑	21	小店旁边的角落
❑	22	大教堂第一个突出处的角落
❑	23	大教堂屋脊上
❑	24	未完工的尖塔的墙顶端
❑	25	城墙外面的一个突木上
❑	26	在一个突出的屋顶上，要拿到得爬一段很高的楼梯
❑	27	高高的拱道顶上
❑	28	在一个可看到风景优美的大海的屋顶
❑	29	在一个可看到风景优美的大海的屋顶
❑	30	一些桶附近的房屋2楼
❑	31	城堡主墙的一处小突出处
❑	32	一处离地面很高的木质平台上
❑	33	面对大海的小路下面
❑	34	塔楼顶端


ASSASSIN'S
CREED



耶路撒冷

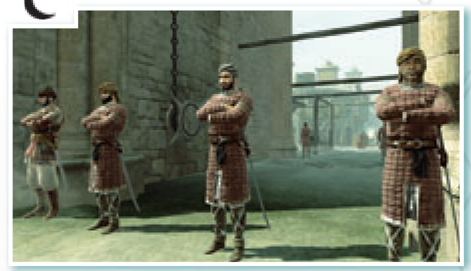
总览\耶路撒冷的历史

作为以色列的首都，耶路撒冷位于犹太山区的盆地中。耶路撒冷是人类历史上最古老的城市之一。从公元十世纪开始，犹太人称这座城市为他们的心灵圣地。而同时城里也有伊斯兰教徒和基督徒的历史遗迹。其中包括圣墓大教堂（由罗马帝国国王康士坦丁一世于公元四世纪期间兴建）、圆顶清真寺（由一位伊斯兰领袖于公元七世纪期间兴建）。在公元十二世纪之初，十字军第一次东征，围攻耶路撒冷。1187年，撒拉丁击溃了十字军。在每一个统治阶级的更迭，都兴建了具有重要历史意义的建筑物，在这多元文化的混合中为每个人的探寻真理之路指明方向。

地区	第一次进入	暗杀目标
贫民区	记忆片段4	Majd Addin
中产区	记忆片段6	Robert de Sable
富人区	记忆片段3	Talal

背景资料\耶路撒冷图片集

守卫部队\撒拉逊卫兵



他们穿着撒拉逊制服。如果你的伪装暴露了，他们就会攻击你。

守卫部队\圣殿骑士



城市里共有10个圣殿骑士（贫民区3个，中产区3个，富人区4个）。他们一见到你就会攻击你。

市民\朝圣者



他们穿着长袍，允许你混在他们当中进行伪装，在进入戒备森严地区很有用。

市民\自发帮手



你被卫兵追杀之时，这些穿着黑色长袍的男人会帮你分散卫兵的注意或拖延卫兵。

刺客\线人



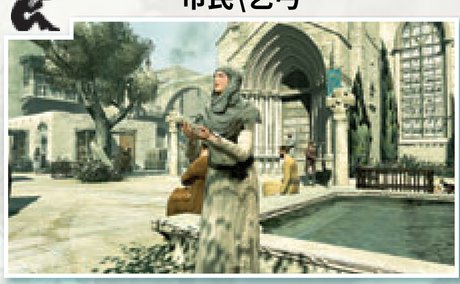
这些穿着白色斗篷的人为你提供目标的重要线索。但你必须为他们完成一项任务，他们才肯提供线索给你。

市民\侠客



这种人随身带有飞刀，你可以从他们身上偷几个来补给一下自己的装备。

市民\乞丐

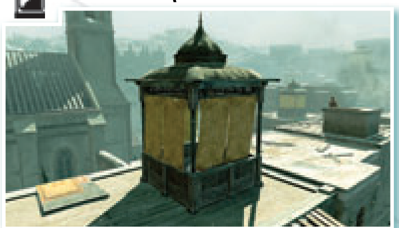


这种穷人在人流量大的地区经常出现缠着过路人施舍钱币。

市民\流浪汉

这种人在街上漫无目的的闲逛。你靠他们太近的话，他们会来撞你。

躲藏点\屋顶避难所



躲藏点\干草堆和干草车



躲藏点\长椅

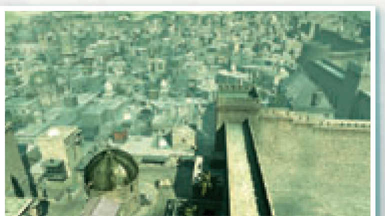


名胜古迹09\耶路撒冷\贫民区

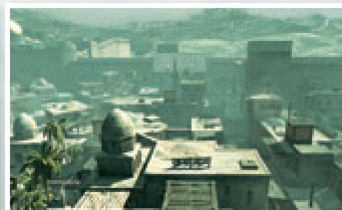


总览\贫民区

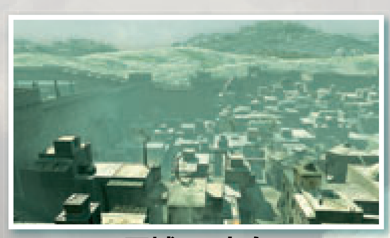
城市南部是一个紧凑的区域，居民们住在无数曲折阴暗的小巷里。贫民区散布有几个很好认的关键地点。最富有传奇色彩的是圆顶清真寺围墙对面的刑场。本区东南部有一个犹太教会堂，可找到两个基督教小礼拜堂，西北角有个十字军守卫塔，西南大门附近还有一个大型清真寺。



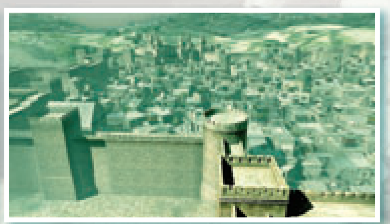
区域 01北向



区域 01东向



区域 01南向



区域 01西向

人流量：少
警戒度：中
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：3
调查：4
解救市民：3

贫民区的东部地区不是很广阔，但比较狭长且有很多巷道可以探索（或者一不小心在里面迷路）。第一个鸟瞰点是个拱道，其下方的街道是主要通道。不少流浪汉在街上闲逛也有一些朝圣者。如果你想保持行动隐蔽的话，就离那些暴民远一点。最好利用屋顶接近刑场平台。其他两个比较令人感兴趣的地方在南部边缘处：东南角的犹太教会堂和南边的小礼拜堂。这两处地方的地面和屋顶均有重兵把守。



关键地点

刑场平台/所罗门神殿的入口



Map Sector: M12

犹太教会堂



Map Sector: K16

穹顶礼拜堂



Map Sector: J18

鸟瞰点

01\拱道



Map Sector: K12

02\犹太教会堂屋顶



Map Sector: K16

03\穹形屋顶



Map Sector: J18



记忆片段4数据\调查

记忆线索03\窃取



Map Sector: J15

记忆线索04\窃取



Map Sector: L15

记忆线索06\偷听



Map Sector: I18

解救市民 调查

记忆线索08\暗杀\Majd Addin



Map Sector: M12

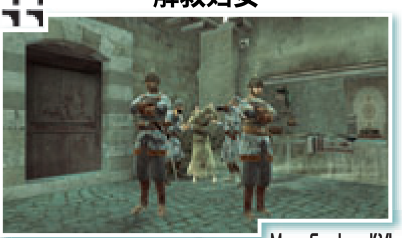
解救妇女



Map Sector: J16

初始守卫：4
额外守卫：1
召集的自发帮手：6

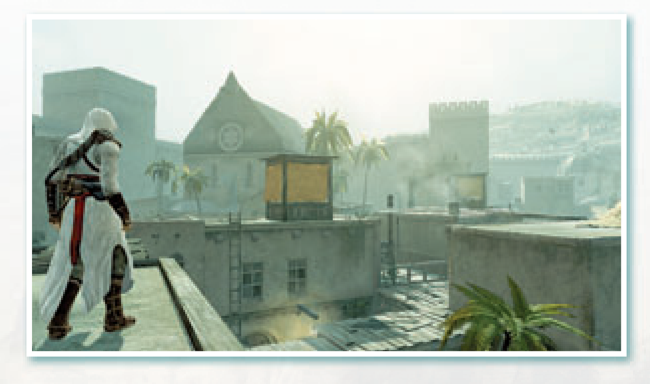
解救妇女



Map Sector: K14

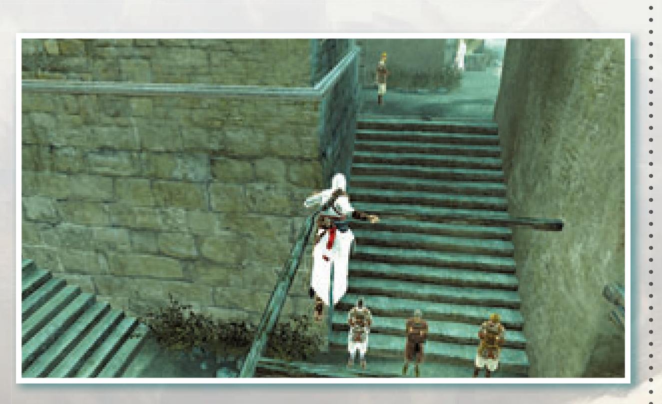
初始守卫：4
额外守卫：1
召集的自发帮手：5

区域 01\行动建议

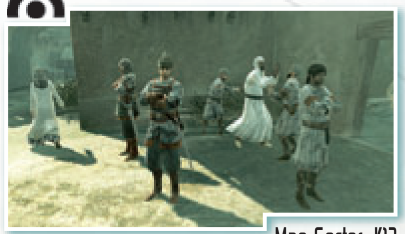


本区东边与圆顶清真寺相邻，南边与一座穹顶教堂和犹太教会堂相邻。两者之间的狭窄的巷道相当冷清，很容易通过。这里也是个甩掉追兵的好去处，特别是召集了本区的自发帮手之后。穹顶教堂和犹太教会堂周围只有少数几个弓箭手，所以屋顶也很容易通过。

北边通往穹顶礼拜堂的台阶有3个卫兵在把守着，他们是不会让你过去的。那么就利用他们头顶的木梁越过去。也可以从西边利用屋顶溜入本区。注意在教堂周围游荡的流浪汉，别让他们暴露了你的伪装。



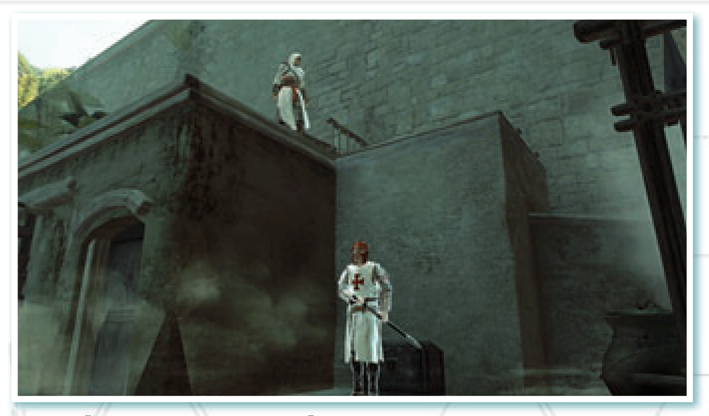
解救朝圣者





Map Sector: K13

初始守卫：5
额外守卫：2
召集的朝圣者：4



穹顶礼拜堂附近的庭院东南角有一个圣殿骑士，面朝西北站着。利用西边或北边的屋顶溜到他背后，途中可能需要清除掉一些弓箭手。从屋顶跳落到他身后，从后给他通快一刀。在卫兵到来检查之前，若无其事的走开即可。如果你不先解决掉这个圣殿骑士，你在附近执行偷听任务时他会识破你的伪装。

区域 02\西南地区



人流量：中
警戒度：中
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：3
调查：3
解救市民：5

相对较大的西部地区北边有着东西相通的宽敞大道（连接守卫塔和礼拜堂），但同样也有着隐晦曲折的巷道。西南方向有一座大型清真寺，其周围有很大的庭院环绕；如果你不能去到主大门的话，这里还有一道可供逃跑的大门。附近还有一个木台，某人正在喋喋不休的传经布道；还有一条长长的、经过筑高的巷道可通往守卫塔的南北相通大道。中产区的宽大街道已清晰可见，但只有到游戏后期才能进入。



区域 02北向

区域 02东向



区域 02南向



区域 02西向



关键地点

东南部清真寺

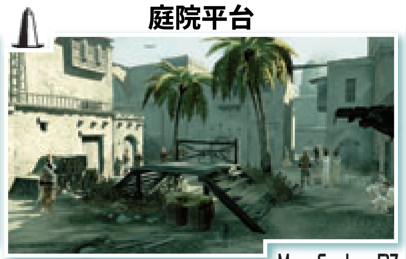


Map Sector: E18

西南部大门

Map Sector: D18

庭院平台



Map Sector: F17

鸟瞰点

穹顶礼拜堂



Map Sector: H15

04\穹顶礼拜堂屋顶

Map Sector: H16

05\守卫塔



Map Sector: G14

记忆片段4数据\调查

06\清真寺尖塔





Map Sector: E18

记忆线索01\审问



Map Sector: F17

记忆线索02\线人



Map Sector: F15

目标：2 时间限制：无

解救市民 调查

记忆线索05\线人



Map Sector: E17

目标：3 时间限制：无

解救妇女



Map Sector: I12

初始守卫：3 召集的自发帮手：5
额外守卫：0

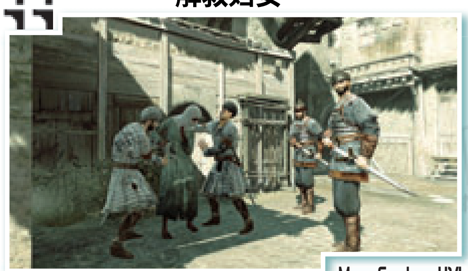
解救妇女

Map Sector: I13

初始守卫：3 召集的自发帮手：4
额外守卫：0



解救妇女



Map Sector: H14

初始守卫：4　　召集的自发帮手：4
额外守卫：1

解救妇女

Map Sector: H17

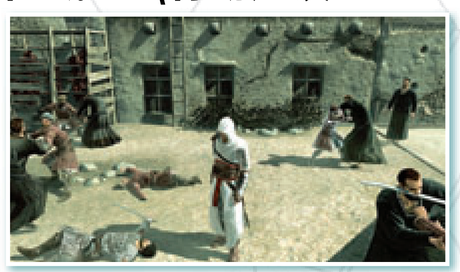
初始守卫：4　　召集的自发帮手：6
额外守卫：2

解救妇女

Map Sector: G15

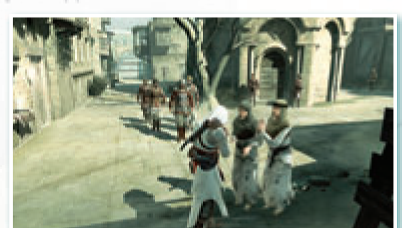
初始守卫：5　　召集的自发帮手：6
额外守卫：3

区域 02\行动建议



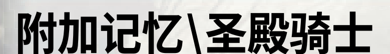
本区守卫塔附近、穹顶礼拜堂和西南大门的警戒程度是最高的，很难从街道上到屋顶。留在街道上；比较有用的路线是沿着南边城墙的街道来走。这条通道比较安全可让你快速通过城市的南部边缘地区。要去北边或南边的话，利用穹顶礼拜堂西边的狭窄街道。同时要充分发挥本区中自发帮手的作用。解救此处的妇女，利用一大队自发帮手来帮助你逃离。

清真寺和穹顶礼拜堂周围的地面是本区最拥挤的地方，到处是乞丐、流浪汉、侠客和大量卫兵、弓箭手。经过这里时要保持低调，在清除掉弓箭手之前，不要去攀爬建筑物之类的东西。





地图坐标H17处城墙附近的屋顶有个圣殿骑士。这里比较偏僻，如果他发现你了，就放开手脚和他打一场，只要不让他追你追到有重兵把守地区就行。如果你想溜到他身后暗杀他也行。如果你不先解决掉他，当你走在南边街上时他会识破你的伪装。



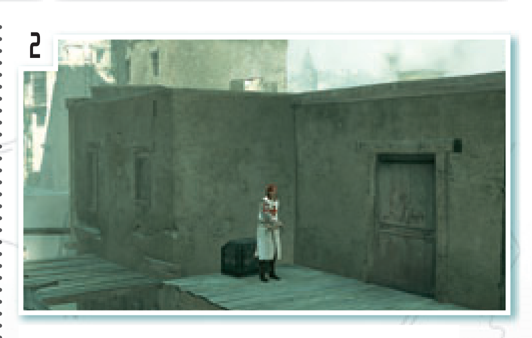
附加记忆\圣殿骑士

1



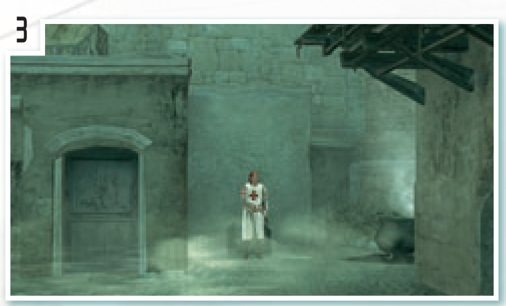
有个圣殿骑士站在一处遮阳篷下面。爬上东北部的房屋，来到他上方的屋顶（途中需要干掉一个卫兵），依次跳下到遮阳篷上和地面上，这样就到了他的右侧身后。这个圣殿骑士又死得不明不白了。

2



这个圣殿骑士站在平房屋顶上。你可以利用这个倒霉鬼身后的屋顶轻松搞定他。手挂住他身后的屋缘——不是跳下来——来个另类的暗杀。

3



这个圣殿骑士身后又长又低的房屋为你接近他提供了很好的掩护。从房屋的北端爬上去，来到南端，跳下到他的左后侧（即房屋与城墙之间），又一次完成完美的暗杀。只要小心西南边屋顶的卫兵就行了。



附加记忆\耶路撒冷十字架（34）

Note 在记忆片段4里可收集到的贫民区里的所有耶路撒冷十字架。

旗帜位置

✔	编号	描述
❑	1	屋顶
❑	2	屋顶上一块突起的石头上
❑	3	小木质悬台上
❑	4	大型拱道旁的小木质悬台上
❑	5	一个屋后小庭院里
❑	6	屋顶
❑	7	楼梯旁的木台上
❑	8	一组小泥土台阶上方
❑	9	一个屋后小庭院上方的木台上
❑	10	一些柳木桶旁边的小巷道中
❑	11	在一个小巷中
❑	12	木质悬台上
❑	13	屋顶的小碎石堆中
❑	14	一个屋后小庭院中
❑	15	一个屋后小庭院中
❑	16	木台上
❑	17	被一小堆烟火遮住的角落里
❑	18	道路上方的木台上
❑	19	屋顶平面上
❑	20	屋顶的小碎石堆中
❑	21	木柱顶端
❑	22	神殿里面左边
❑	23	有一个卫兵的屋顶上
❑	24	鸡笼旁边的木台上
❑	25	道路上方的小门廊里
❑	26	一个屋后小庭院里，长椅后面
❑	27	一些木桶旁边的高木台下面
❑	28	一座拱桥旁边的道路上方
❑	29	一个有卫兵的屋顶
❑	30	有葡萄藤覆盖的屋顶
❑	31	小巷道中
❑	32	一处被栅栏围起来的小区里
❑	33	有葡萄藤缠绕的小木架上
❑	34	木架上



名胜古迹10\耶路撒冷\中产区

总览\中产区

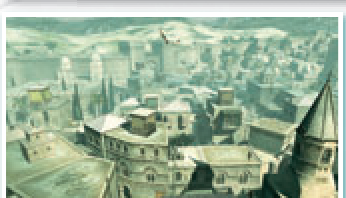
中产区地形比较古怪，但扮演着与这座古老城市的其他区域同样重要的角色。中产区一片欣欣向荣景象。因最近有位摄政王被不明势力谋杀，十字军与撒拉逊人签订了休战协议。理所当然，卫兵们的警觉性都很高，一看到你就会拔刀相向。通过南北相通的大街时要格外小心，在圣墓大教堂处转向西而行，到达大卫王要塞外边的墓地。

区域 01\医院区



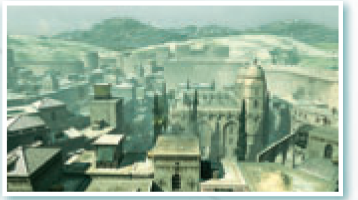
人流量：少
警戒度：中
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：2
调查：1
解救市民：1

本区比较小，但因医院有重兵把守，所以随时准备应付各种战斗。舒展一下筋骨，探索一下医院四周的房屋，找机会干脆利落的清除掉卫兵。如果你在下方的庭院中引发战斗，会有十几个卫兵冲过来。本区其他地方可自由通行，还有个刺客联络处可去。和往常一样，在屋顶展开行动是比较理想的，只要你有足够的飞刀对付数量众多的弓箭手就行。


区域 01北向

区域 01东向


区域 01南向


区域 01西向

关键地点

医院


Map Sector: G7-G8

鸟瞰点

01\尖塔


Map Sector: I10

02\医院塔楼


Map Sector: H7

记忆片段6数据\调查

记忆线索02\窃取


Map Sector: G8

解救市民 调查

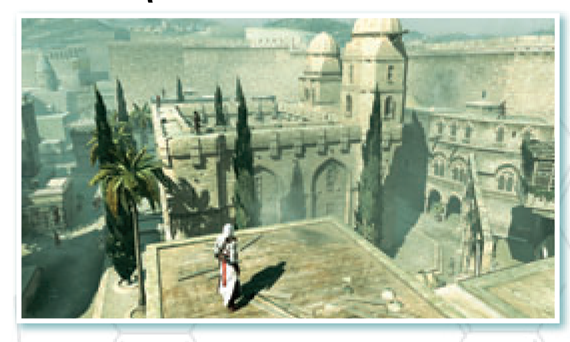
解救朝圣者


Map Sector: H7

初始守卫：3
额外守卫：0
召集的朝圣者：4



区域01\行动建议



医院位于本区人流量最高、戒备最森严的一边。医院周围充斥着群众、乞丐、侠客和卫兵。如果不想与弓箭手发生冲突，就留在地面上行动。东边的街道相对人流较少和比较安全一点，可从屋顶通过。这些屋顶同时也是通往富人区联络处的安全路线。

如果想在不被发现的情况下爬上医院塔楼，你必须先清除掉周围屋顶上的至少一个弓箭手。即使你被看见了，你也可以上到顶端进行同步，然后从横木上跳落到地面的草堆中，即可解除警报。但一定要不断移动以避开敌人射来的弓箭。



医院周围的地带非常拥挤。医院北边和南边入口有几个卫兵守着。用调虎离山之计引诱卫兵离开岗位，因为只能通过入口进入。不动声色的暗杀掉在医院周围巡逻的某个卫兵，当入口处的卫兵看到尸体后会前来调查。医院里还有几个流浪汉。如果他们一直碍手碍脚的，撞他们个七晕八素的，或者用拳头扁他们。虽然用拳手打他们会损失一些同步值方块，但可以让被扁的流浪汉狼狈逃出医院。

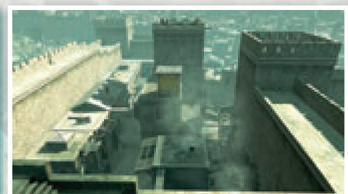
区域02\守卫塔和大门

人流量：少
戒备程度：高
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：1
调查任务：1
解救市民：1

守卫塔在街道一处较高的地带，周围有很少狭窄阴晦的巷道。此时此刻，你突然想到有朝圣者的帮助便可在此地区畅通无阻。但这些巷道也可通往守卫塔周围的垛口处。如果卫兵看到你出现在屋顶上，会像饿狼一样扑过来攻击你。南边城门邻近的大庭院可通往大本营的主要通道。




区域02北向


区域02东向


区域02南向


区域02西向

关键地点

西大门



Map Sector: C10

大门庭院



Map Sector: D10

守卫塔区



Map Sectors: C8-D8

鸟瞰点

03\守卫塔



Map Sector: C6

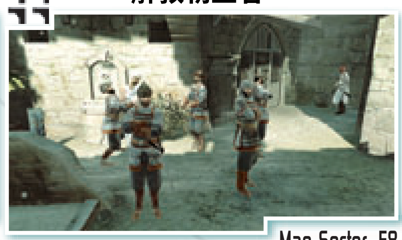
记忆片段6数据\调查

记忆线索01\偷听

Map Sector: C7

解救市民

解救朝圣者



Map Sector: E8

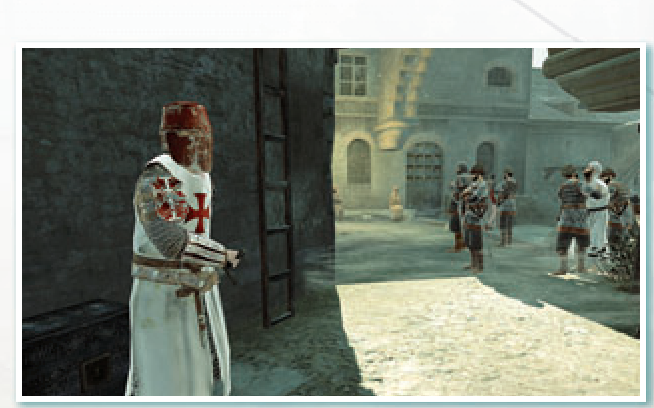
始初守卫：5
额外守卫：圣殿骑士*1
召集的朝圣者：4

区域 02\行动建议



这里的关键建筑物是守卫塔和城市的西大门。和大多数的大门一样，此门也有卫兵把守，门附近也有乞丐。除非你想快速到达中心区域，否则请绕过这个地区。守卫塔的卫兵非常之多，周围有卫兵和弓箭手巡逻，此塔是本城防守最为严密的鸟瞰点。

在解救地图坐标E8的朝圣者之前，先干掉附近巷道里的圣殿骑士。从其身后的梯爬下来，从背后给他一刀。如果你不先干掉他而去解救朝圣者的话，他会加入卫兵与你战斗，大大增加了战斗的难度。





守卫塔周围屋顶有大批弓箭手、地面有大批卫兵。爬上地图坐标D9中的房屋（西大门北边）屋顶，绕过入口处的3个卫兵。这样可让你更接近守卫塔，但在攀爬之前，你还是要清除掉一些弓箭手。屋顶上有3个以上的弓



区域 03\西区和要塞

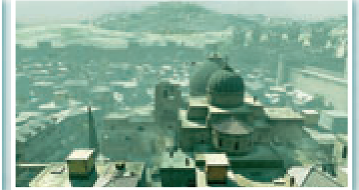


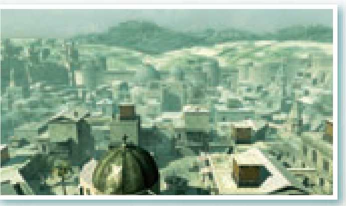
人流量：中
警戒度：高
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：4
调查：5
解救市民：4

本区有两座富有历史意义的建筑物——大卫王的要塞和圣墓大教堂。还有一座礼拜堂，其周围有宽阔的庭院。如果你不担心这里大批守卫的话，去探索一下这里的2条主要的南北相通的街道，这2条街道都有很多东西向的巷道。西南角是要塞所在地，不能进入。但其周边建筑可去，还能看到墓地的情形。


区域 03北向


区域 03东向


区域 03南向


区域 03西向

关键地点

圣墓大教堂


Map Sector: E11-E12

教堂庭院


Map Sector: D12

穹顶礼拜堂


Map Sector: H12

鸟瞰点

大卫王的要塞



Map Sectors: C15-D16

04\尖塔



Map Sector: F10

05\穹顶屋顶



Map Sector: H12

记忆片段6数据\调查

06\损坏的教堂塔楼



Map Sector: E12

07\尖塔



Map Sector: E15

记忆线索03\审问



Map Sector: F12

记忆线索04\线人



Map Sector: G10

目标：5　时间限制：5分钟

记忆线索05\线人



Map Sector: D12

目标：2　时间限制：3分钟

记忆线索06\窃取



Map Sector: I12

记忆线索08\暗杀\Robert de Sable



Map Sector: D16

解救市民

解救妇女



Map Sector: F9

始初守卫：4　召集的自发帮手：7
额外守卫：1

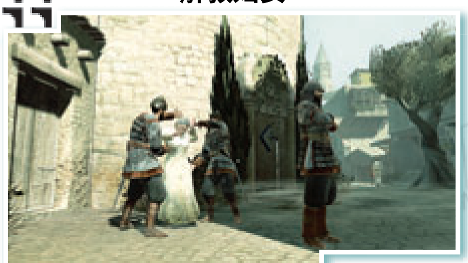
解救妇女



Map Sector: H10

始初守卫：3　召集的自发帮手：7
额外守卫：4

解救妇女



Map Sector: F13

初始守卫：3　召集的自发帮手：6
额外守卫：1

解救妇女





Map Sector: E14

初始守卫：5　召集的自发帮手：6
额外守卫：1

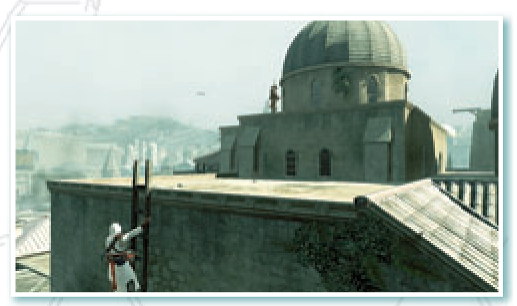
区域 03\行动建议



本区是中产区最大的区域。把4个妇女从卫兵的折磨中解救出来。因为屋顶有很多弓箭手，所以最好留在地面上行动。尽可能的召集自发帮手，对以后甩掉卫兵有很大的帮手。一旦召集了所有的自发帮手，这里可以变成你在中产区中的最佳躲藏地点。如果再召集到贫民区的区域02中的自发帮手，你在本城西南角行动就可以高枕无忧了。



本区的大部分街道是东西走向的。最有用的南北大道是沿着西城墙的、连接贫民区西大门与西南大门的那一条。尽管路上有些挤，但这条路是在本城西边行动的最快路线。



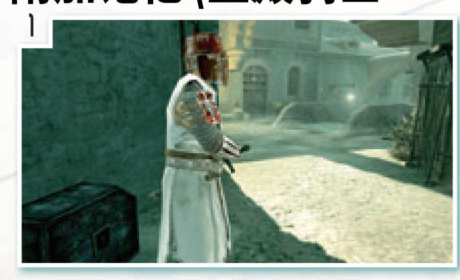
圣墓大教堂有大批卫兵和弓箭手把守。从西边爬上受损的塔楼，可避过大多数的卫兵。好消息是有一系列的梯子可供攀爬，还可利用大穹顶来掩护你的行动。



在教堂西边庭院中，如果流浪汉把你推向巡逻中的卫兵，会暴露你的伪装。所以附近有卫兵的话，停下脚步来进行伪装。如果你站着不动或与流浪汉保持距离，他们就不会推你。

附加记忆\圣殿骑士

1



主要通道北边的小凹室里有个圣殿骑士。从东边靠近他，尽量靠着墙走，就能获得有利位置暗杀他。

2



要想在这个圣殿骑士的眼皮底下接近他，从西北边靠近，并尽量贴着墙走。

3



从北边靠近，你可以站在圣殿骑士身后的小箱子上暗杀他。





附加记忆\耶路撒冷十字架（33）

Note 在记忆片段6的中产区中可收集的所有耶路撒冷十字架。

旗帜列表

✔	编号	描述
❑	1	在一处有墙壁的地区、屋顶平面上
❑	2	角落里的一个小木架上
❑	3	藏在房屋之间的木质悬台上
❑	4	屋顶（有卫兵守卫）
❑	5	悬台上
❑	6	小庭院里的悬台上
❑	7	平铺的屋顶上
❑	8	楼梯中间，一个箱子上方
❑	9	楼梯顶端的小喷泉旁边
❑	10	被常春藤缠绕的悬台顶端
❑	11	屋顶的小门廊里面
❑	12	屋顶上一块突出的小石头上
❑	13	角落里，桌子和墙上的毯子旁边
❑	14	屋顶上，一堆箱子后面、小门廊旁边
❑	15	墙上泉眼上
❑	16	屋顶小走廊上（有卫兵守着）
❑	17	被常春藤缠绕的悬台上
❑	18	道路上方较高处的小拱道上
❑	19	一处较高拱道旁边的木质悬台上
❑	20	小巷道上方走廊上
❑	21	有长椅的屋后小庭院角落里
❑	22	小巷角落里，桌子上
❑	23	有穹顶的教堂屋顶、一处黑暗角落里
❑	24	一座四方形建筑旁边的教堂屋顶上
❑	25	小走廊上的一些箱子旁
❑	26	小手推车顶上（周围路上有几个疯子在游荡）
❑		一个可俯瞰道路的小走廊上
❑	28	在第27号旗帜上方平铺的屋顶上
❑	29	喷泉顶上
❑	30	穹顶神庙的屋顶上
❑	31	楼梯旁边的木台上
❑	32	干草推车旁边的小庭院里
❑	33	木柱的顶端



名胜古迹11\耶路撒冷\富人区

总览\富人区

富人区——你第一次来到耶路撒冷的落脚点——的面积大小是其他两区相加的总和，有着圣地之中最引人注目的建筑物。本区南部最显眼的是公元七世纪所建清真寺——圆顶清真寺；北部是一大片集市区和有入口大门的教堂。东北部有围墙围起来的区域是Ta la l(一个冷血无情的奴隶贩子)控制的碉堡。本区中央地带由十字形的巷道组成；西北地带有一座大型露天剧场、多个庭院以及另一座有墓地的教堂（教堂和墓地都可以进入）。

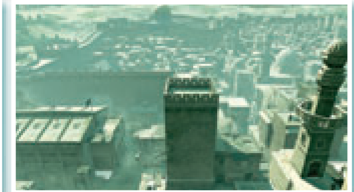
区域01 \入口和碉堡

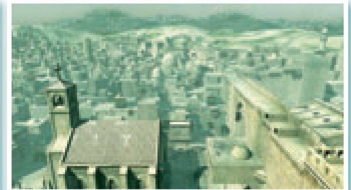


人流量：中等
警戒度：高
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：3
调查事件：2
解救市民：2

走过大门进入小集市区域，可以看到一座有钟楼塔的教堂。北边和东边是围墙。可通过西边潜入碉堡内部。碉堡有两处入口，都可通过各种方法进入。从大门而来的主要东西向通道直接通往露天剧场，沿着几条街道向北走也可通往碉堡。


区域 01北向


区域 01东向


区域 01南向


区域 01西向

关键地点

Bab Ariha大门


Map Sector: R6

Saint Anne大教堂


Map Sector: P5

碉堡


Map Sector: P3

鸟瞰点

01 \ Saint Anne大教堂钟楼塔


Map Sector: P6

07 \ 圆锥塔

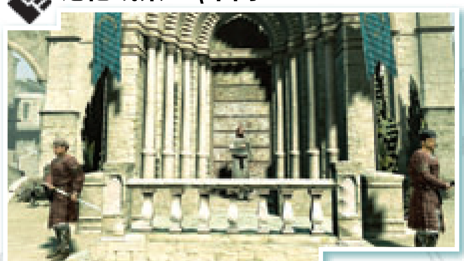

Map Sector: O2

08 \ 圆锥塔


Map Sector: N7

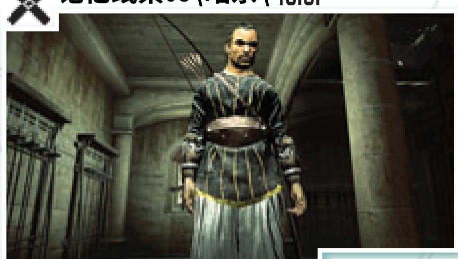
记忆片段3数据\调查

记忆线索02\审问



Map Sector: P6

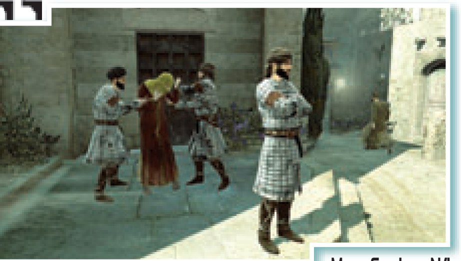
记忆线索08\暗杀\Talal



Map Sector: P3

解救市民

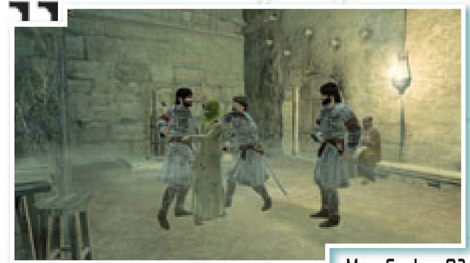
解救妇女



Map Sector: N4

始初守卫：3　　召集的自发帮手：6
额外守卫：1

解救妇女



Map Sector: Q2

始初守卫：3　　召集的自发帮手：4
额外守卫：0

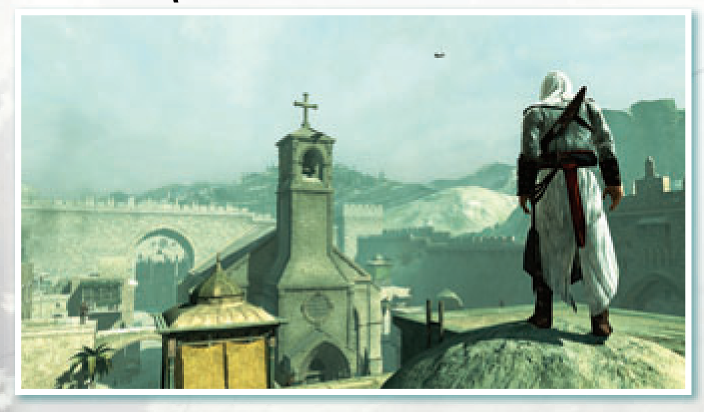
解救朝圣者



Map Sector: P5

始初守卫：5　　召集的朝圣者：4
额外守卫：0

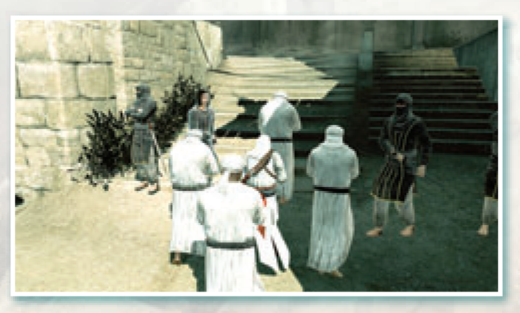
区域 01\行动建议



本区的戒备程度复杂多变，行动时要随机应变，特别是从街道去到屋顶时。防守最森严的地方是 Bab Ariha 大门、Saint Anne大教堂和碉堡，有守卫、街道上巡逻的卫兵、屋顶上的弓箭手。北边地区的街道和巷道上虽然都很拥挤，但也最适合展开行动。 Saint Anne 大教堂和圆顶清真寺之间地区部署的守卫比较少。在屋顶上则可以自由行动。

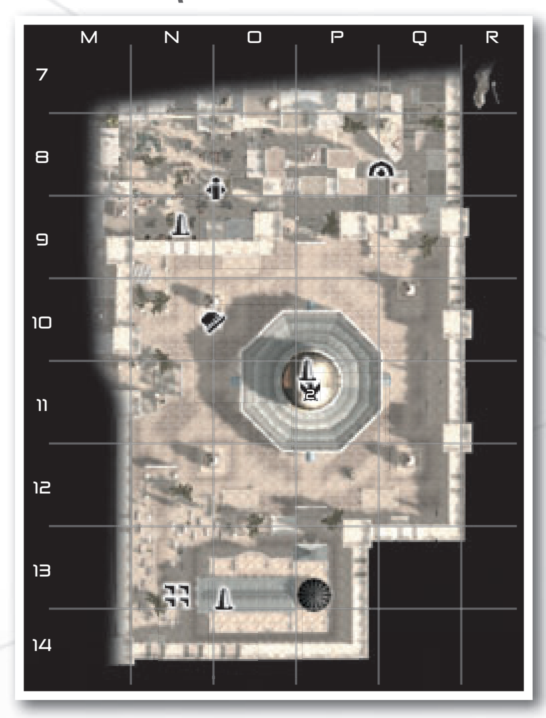


本区中屋后小庭院都比较常见，特别是在 Saint Anne 大教堂周围。这些都是甩掉追兵的好去处，冲进去而从追兵的视线中消失，坐到长椅上伪装起来。



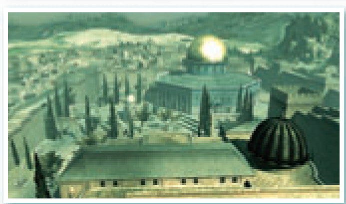
碉堡的所有入口都有重兵把守。骗过守卫进入的最佳方法是利用地图 Sector M4 中的朝圣者。在战斗之后召集这四个朝圣者，便可以让你安全通过碉堡的主大门。

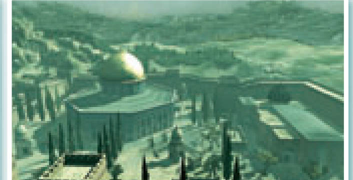
区域 02\圆顶清真寺



人流量：中等
警戒度：中等
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：1
调查事件：2
解救市民：2

一开始来到这里是无事可做的，只有神圣的圆顶清真寺可瞻仰一下。壮观的清真寺有着巨大的庭院；南面还有个 Al-Aqsa 清真寺。本区可从北面或西面入口进入（西面的入口可经过区域03进入）。北面可返回教堂和大门的巷子中有一个海拔高低不一的大集市——这个是甩掉敌人的好去处。


区域 02北向


区域 02东向


区域 02南向


区域 02西向

关键地点

集市


Map Sector: N9

圆顶清真寺


Map Sector: P10-P11

Al-Aqsa清真寺


Map Sector: N13-P13

鸟瞰点

02 \ 圆顶清真寺屋顶


Map Sector: P11

记忆片段3数据\调查

记忆线索04\窃取


Map Sector: N10

记忆线索05\线人

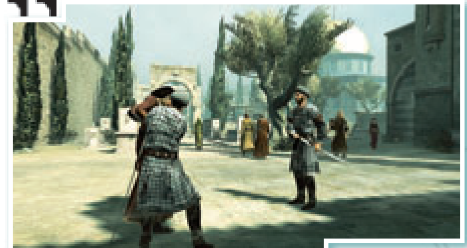

Map Sector: N8

目标：20　　时间限制：3分钟



解救市民

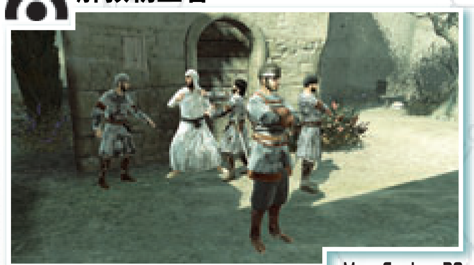
解救妇女



Map Sector: N13

始初守卫：3　召集的自发帮手：6
额外守卫：0

解救朝圣者



Map Sector: P8

始初守卫：5　召集的朝圣者：4
额外守卫：3

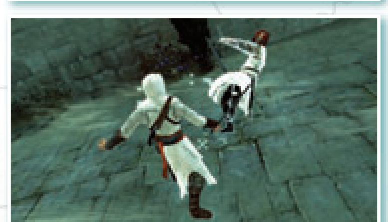
区域 02\行动建议

圆顶清真寺那巨大的金色圆顶无论从哪里都能看到，在屋顶行动时利用它来作参考点。此清真寺的入口在北边和西边围墙处，入口处都有守卫，但都比较容易通过。清真寺周围有一些守卫和巡逻队，但此区域相对较空旷，只有少量的行人。保持低调即可通过。





你可以爬上北边台阶靠西侧的墙壁，绕过圆顶清真寺北边入口处的四个卫兵。这种方法用在西边入口也同样有效。



Al-Aqsa 清真寺的东南角有个圣殿骑士。他背靠墙而站，可看到两条来往的巷道，要溜近他比较困难。没办法，只能和他正面开打。注意就在这个人流较少的角落里与他战斗，不要打到外面去，引来守卫。

区域 03\中产区

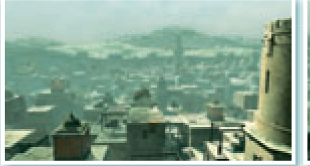


人流量：中等
警戒度：中等
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：2
调查事件：1
解救市民：3

本区一入目的是大小不一的房屋、错踪复杂的街道和巷道，其中有刺客联络处。要特别注意的是两道区域拱门：一道通往贫民区，另一道通往中产区。两道门都经过本区的主街。所以，你需要了解一下区域04中宽阔的主街在北边，以此来判断你身在何处。此外，留心找一下小庭院和有长椅的屋后小花园在什么地方，待逃跑时可以派上用场。


区域 03北向


区域 03东向


区域 03南向


区域 03西向

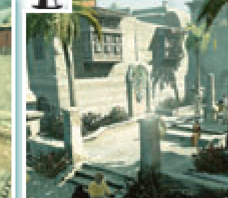
关键地点



刺客联络处


Map Sector: K9

庭院


Map Sector: K9

中产区拱门


Map Sector: I10

鸟瞰点

贫民区拱门


Map Sector: K12

03 \ 圆锥塔


Map Sector: K10

04 \ 守卫塔


Map Sector: K7

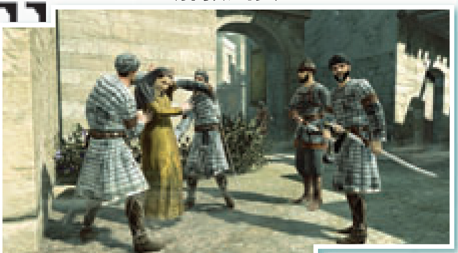
记忆片段3数据\调查

记忆线索03\窃取


Map Sector: J11

解救市民

解救妇女


Map Sector: M8

始初守卫：4 召集的自发帮手：6
额外守卫：3

解救妇女

Map Sector: K10

始初守卫：3 召集的自发帮手：7
额外守卫：1

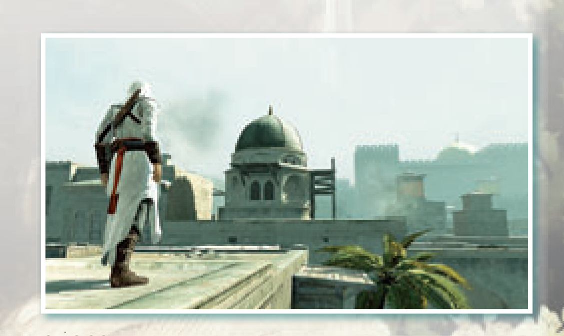
解救朝圣者

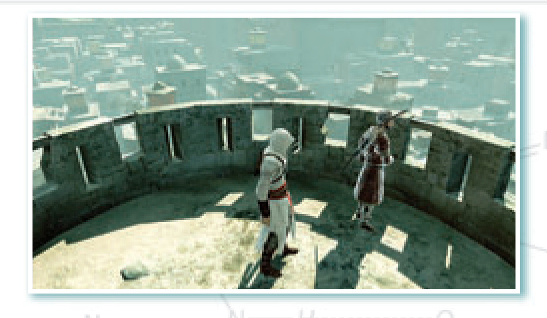

Map Sector: L10

始初守卫：5 召集的朝圣者：4
额外守卫：3

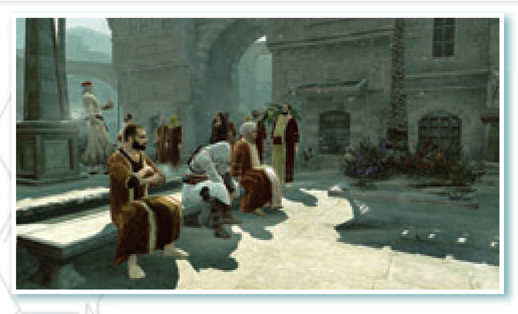
区域 03\行动建议

刺客联络处在本区中央地带，离中产区和贫民区不远处。联络处周围的屋顶戒备程度相对较低。然而，北边守卫塔和南边圆锥塔周围都有弓箭手。在这些地点行动时最后留在地面上。要去联络处的话，沿东西方向通过屋顶会比较安全和容易一点。





地图sector K7处的守卫塔周围屋顶有四个弓箭手把守着，四个边上各一个。在攀爬塔楼之前，至少干掉一个弓箭手。还有一个弓箭手在塔顶上。等到他转过身去时再爬上塔顶暗杀掉他。



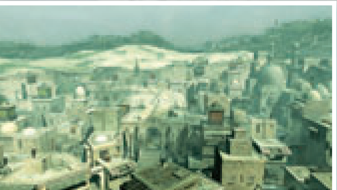
联络处西边的庭院是本区最拥挤的地区之一，但也是较容易找到长椅的地方。在进入联络处之前，从四个长椅中任选一个坐下，或利用北边的屋顶避难所，来甩掉追兵。

区域04\集市地区



人流量：大
警戒度：中等
控制势力：撒拉逊人
鸟瞰点：3
调查事件：2
解救市民：3

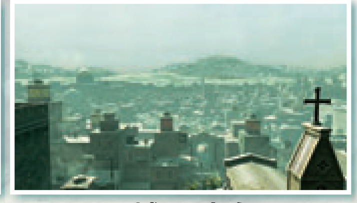
西北部有很多房屋的区域可探索一下。最大的建筑物是露天剧场，可经由四个入口的任意一个进入，内部屋顶也可跳跃通过。剧场附近有个清真寺，在你寻找通往西北大门的东西走向的大路时，可利用来作地图标指。发生战斗打不过敌人时，它也是个逃跑的好去处。本区北部有个教堂和一处墓地、东西走向的街道——可通向区域01中的碉堡。



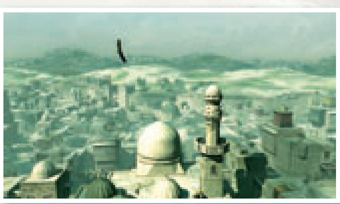
区域 04北向



区域 04东向



区域 04南向



区域 04西向



关键地点

清真寺



Map Sector: M5-N5

露天剧场

Map Sectors: J4-L5

穹顶礼拜堂



Map Sector: J4

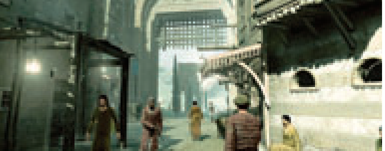
教堂和墓地





Map Sector: K2

西北大门



Map Sector: H5

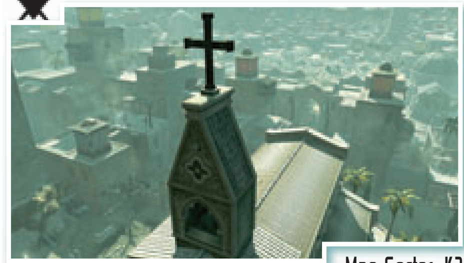
鸟瞰点

05 \ 穹顶

Map Sector: J4

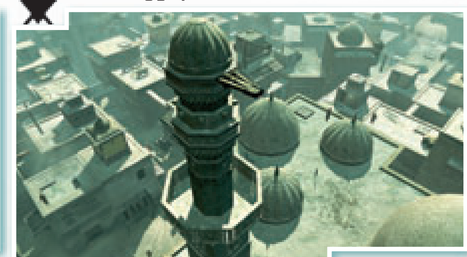
06 \ 教堂钟楼塔





Map Sector: K2

09 \ 清真寺圆锥塔



Map Sector: N5

记忆片段3数据\调查

记忆线索01\线人



Map Sector: L4

目标：2　　时间限制：无

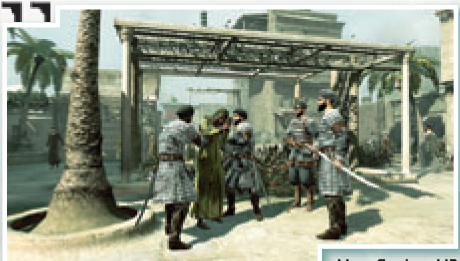
记忆线索06\窃听



Map Sector: K2

解救市民

解救妇女



Map Sector: M3

始初守卫：4　　召集的自发帮手：6
额外守卫：1

解救妇女



Map Sector: L6

始初守卫：3　　召集的自发帮手：4
额外守卫：1

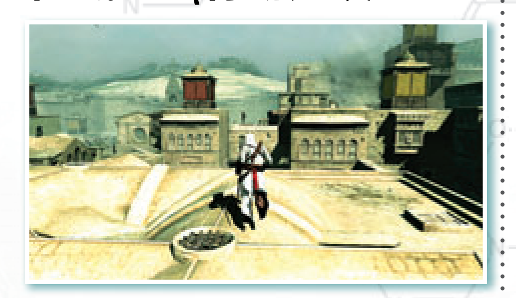
解救朝圣者



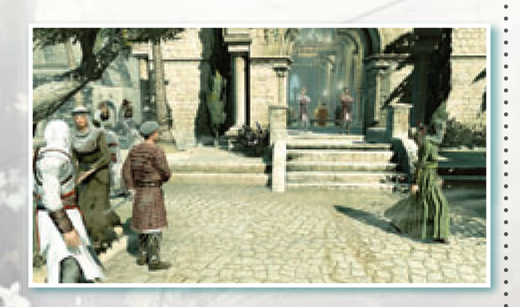
Map Sector: J2

始初守卫：5　召集的朝圣者：4
额外守卫：0

区域 04\行动建议



大型露天剧场是本区最显眼的建筑，其周围有几个关键地点。通过剧场时会比较慢比较无聊，而且也会有潜在的危险。因此，在剧场周围行动可以利用跨步穿过剧场内的横梁。最佳路线是通过剧场的屋顶。屋顶宽阔，而且没有弓箭手，可以以屋顶为中心展开行动，到达本区的任何地点。只要小心外围的弓箭手即可。



地图 sector I1 处教堂的入口有两个卫兵把守。要溜进去的话得先用调虎离山之计引开他们。在低调状态下暗杀掉教堂外面的一个守卫，当入口处的守卫前去调查时，大摇大摆的走进去。



地图 sector L1 处的墓地东北角，有个圣殿骑士躲在墓石树后。从西面接近，爬上角落的房屋上，落在他身后。你必须动作快一点才能干掉他。

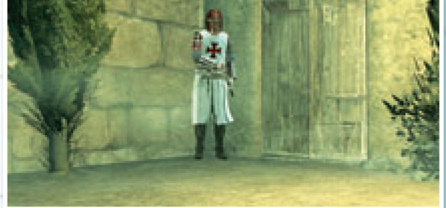
附加记忆\圣殿骑士

1

这个圣殿骑士身后的房屋为你的暗杀提供了极大的方便。爬上去，站在他身后正上方，悬挂在边缘（但别掉下来）来进行暗杀。

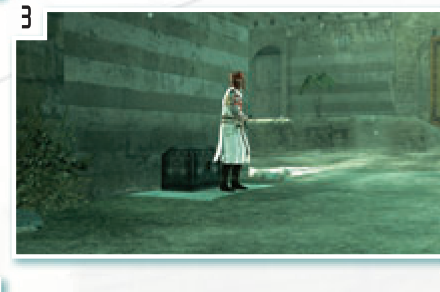
2





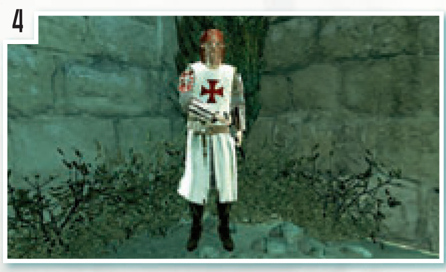
无法暗杀这个圣殿骑士，只能拨剑和他大战一场。

3



从东北面接近这个圣殿骑士，可顺利实施暗杀。难就难在得手离开之时，不引起守卫的注意。

4



这个圣殿骑士背靠角落而站，从任何方向靠近都会被他发现。

附加记忆\耶路撒冷十字架（33）



Note 记忆片段3中在富人区可收集的所有耶路撒冷十字架。

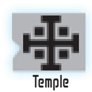
旗帜列表

✔	编号	描述
❑	1	城墙旁边的小巷道里、小推车附近
❑	2	教堂里，入口处上方横梁上
❑	3	屋顶上

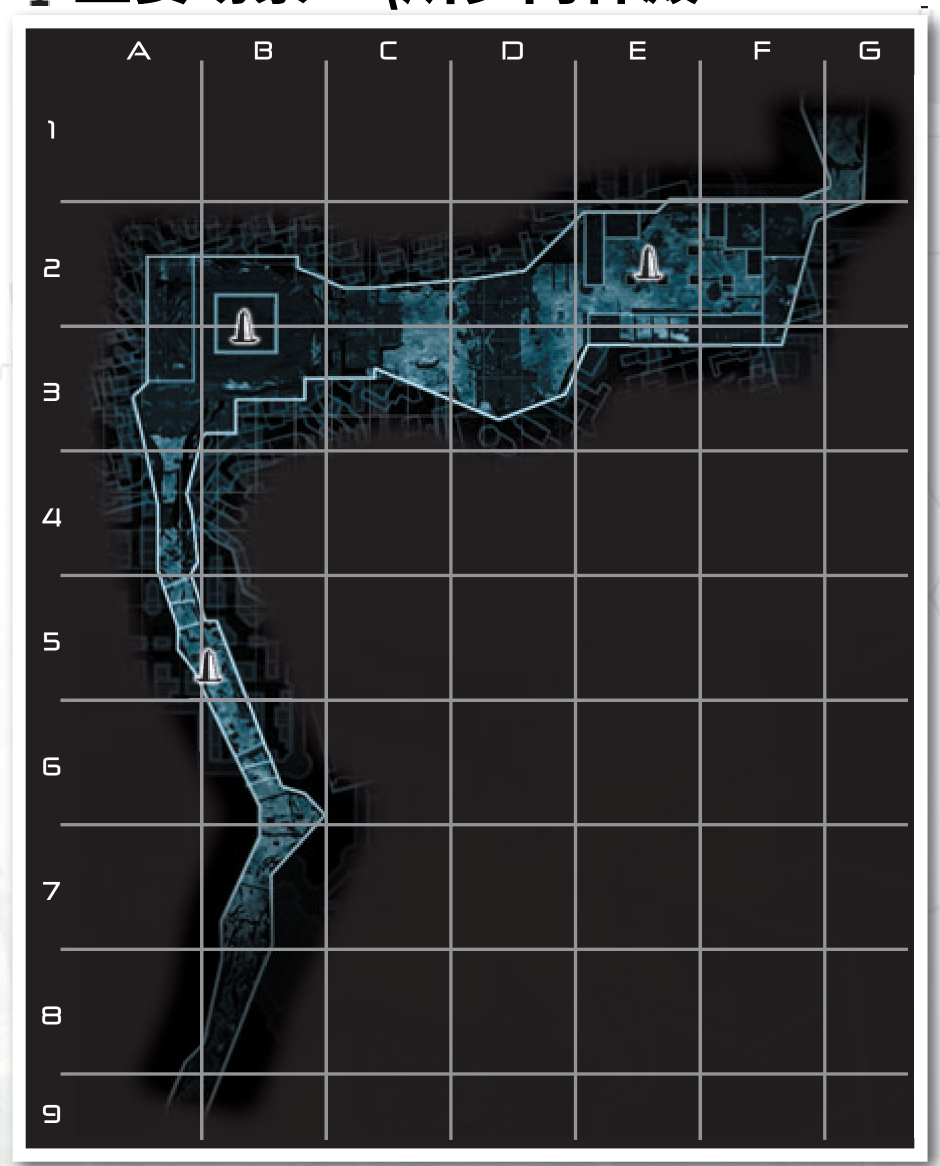
✔	编号	描述
❑	4	木屋上
❑	5	屋顶上
❑	6	小花园中被葡萄藤覆盖的房屋上
❑	7	两座大屋之间的小巷里
❑	8	碉堡屋脊上
❑	9	小巷中
❑	10	小架子上
❑	11	市场屋顶上
❑	12	角落里的桌子附近地面上
❑	13	在一座有四个穹顶和一个鸟瞰点的屋顶上
❑	14	屋顶柱子顶端
❑	15	城墙旁边的屋顶
❑	16	木架上
❑	17	小穹顶旁边木架上，附近有两个卫兵
❑	18	小庭院上方的木架上

✔	编号	描述
❑	19	小庭院中的柱子顶端
❑	20	在一个可俯瞰集市地区的小阳台上
❑	21	一条石街后面的屋顶
❑	22	商店旁边的矮木丛里
❑	23	屋顶的柱子上
❑	24	通往东部城墙的小巷中
❑	25	屋顶之间的小地带中
❑	26	小石头走廊上、香料架后面的角落里
❑	27	神庙山区中的小角落里
❑	28	通往大型神庙地面的拱道顶上
❑	29	小尖石塔前面
❑	30	屋顶上
❑	31	小巷道中
❑	32	屋顶上
❑	33	Al-Aqsa清真寺屋顶上





主要场景12\所罗门神殿



总览\神殿

所罗门神殿是以色列大卫王统治期间兴建的神圣的宗教场所，其位于圆顶清真寺下方区域（目前对于神殿的两处原址还有争议）。在你祖先年代的几百年前，大卫王把耶路撒冷作为其统治中心，占有了传说中的约柜，命其儿子所罗门为约柜建造安放之所。后来，供放了约柜的所罗门神殿便成为朝圣之地。

背景资料\所罗门神殿图示

领袖\Robert de Sable



圣殿骑士的领袖，主管神殿宝藏的挖掘工作。

守卫部队\十字军守卫



他们身着十字军制服，跟随着 Robert de Sable.

重要区域和建议

关键地点

南部隧道



Map Sector: A4-B8

藏宝室



Map Sector: B2-B3

东部隧道

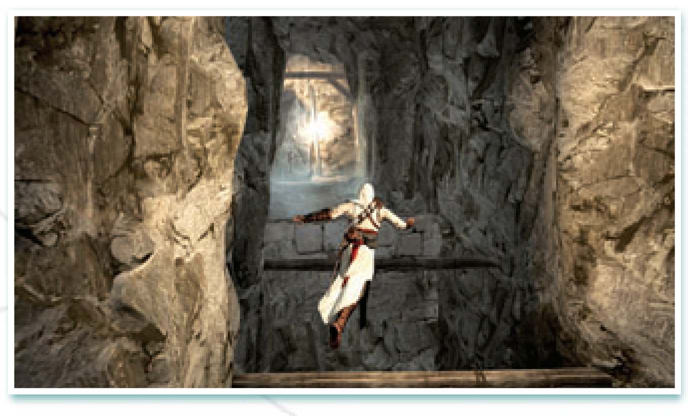


Map Sector: C2-F2

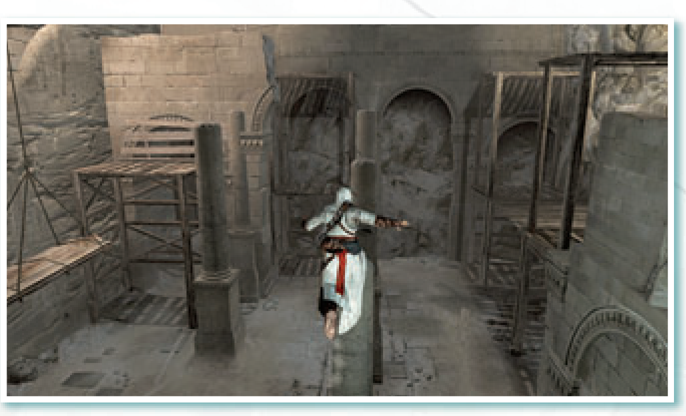
行动建议



所罗门神殿的入口可能在耶路撒冷的贫民区，但你只能在记忆片段 1的某个特定的记忆线索才能进入。



在南部隧道中，跨步跳过木质横梁通过两个深坑。如果你掉下坑去，利用梯子爬上来再试一次。

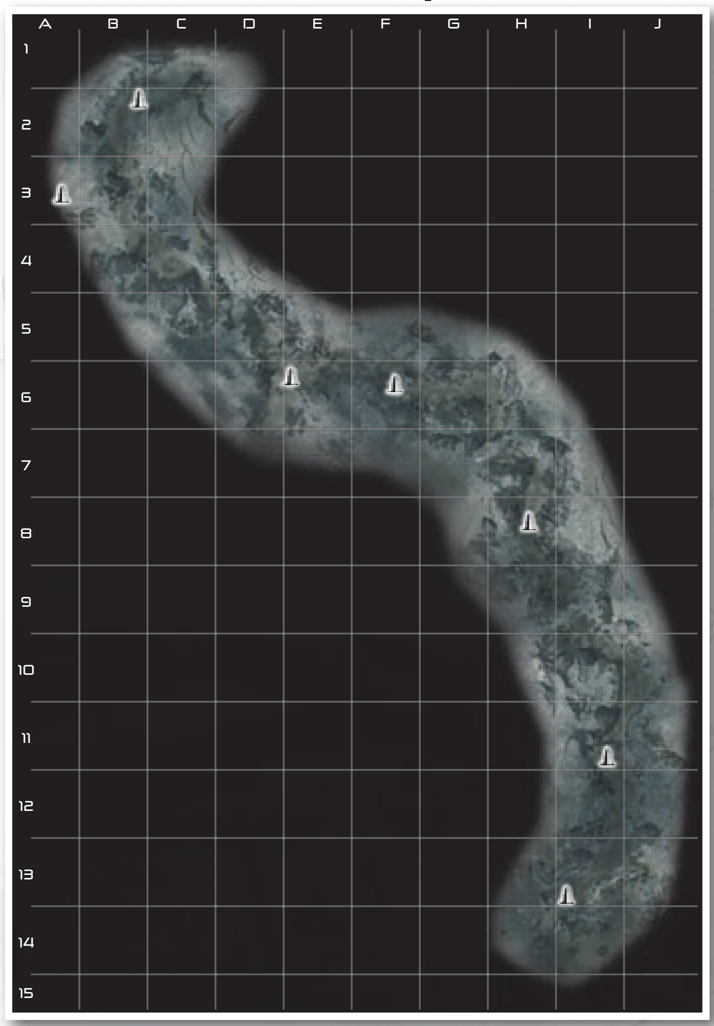


有几种方法通过东部隧道中的障碍物。最佳方法是利用北边的木架和南边的墙壁。中间的路线更具有挑战性——试着从柱子之间跳过。反正时间不急，你可以在这里花点时间练习一下跨步跳和攀爬。到达可爬上的墙时，你会被强制从此处退出来。





主要场景13\ Arsuf平原



总览\Arsuf平原

Arsuf 是一座可远眺平原地区的古城堡，位于现在的以色列境内。公元1191年9月7日，狮心王理查德大军与撒拉丁大军在此进行了一场惨烈的大战。撒拉逊军队首先于上午九时发起进攻，向理查德的骑士团发射弓箭和投掷标枪，骑着马的弓箭手频频上前挑衅。当理查德的大军推进到 Arsuf 时，撒拉逊军继续挑衅，理查德的骑士团冲出大部队进行了短暂的还击，便又撤回后方。

随后，骑士团对撒拉逊军队的行为忍无可忍，无视理查德国王的命令，向撒拉逊人发起冲锋。毫无准备的撒拉逊军队被打了个措手不及，理查德遂命令部队发起总攻。在理查德的亲自带领下，第二次冲锋便击溃了撒拉逊人。撒拉丁企图从理查德的左翼发起反击，但是理查德重组部队，发起第三次冲锋，冲散了撒拉丁的部队。理查德占领了撒拉丁的营地，便停止了追击撒拉逊人。



背景资料\Arsuf平原图示

领袖 \ Richard the Lionheart



英格兰国王，基督教军队历次大战的领导人。

领袖 \ Robert de Sable



圣殿骑士的头目，目前在为理查德国王监视着战况。

守卫部队\撒拉逊守卫



他们身穿撒拉逊制服，一见到你就会攻击。

守卫部队\十字军守卫



他们身穿十字军制服，一见到你就会攻击。

守卫部队\圣殿骑士



在十字军营地里协助 Robert de Sable守卫。

重要区域和建议

关键地点

十字军护卫队

Map Sectors: A3-G12

撒拉逊弓箭手



Map Sector: E6

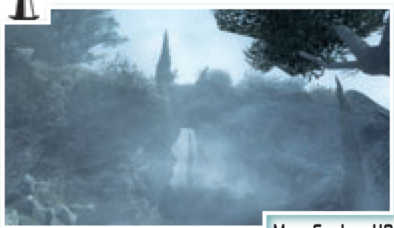
撒拉逊哨卡



Map Sector: F6



撒拉逊伏兵



Map Sector: H8

十字军哨卡



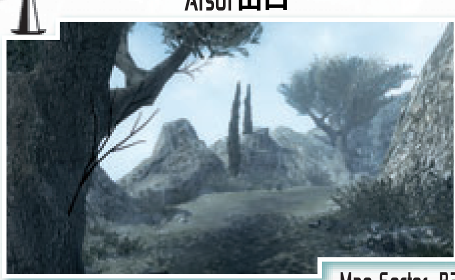
Map Sector: I11

十字军营地



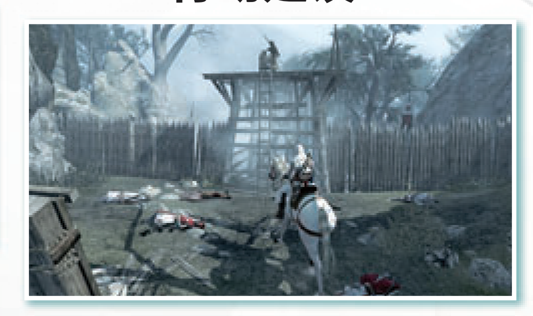
Map Sector: I13

Arsuf出口



Map Sector: B2

行动建议



撒拉逊哨卡处的通道被一个守卫塔和较高的栅栏挡住。你必须下马来，步行前进。爬上守卫塔，快速拨剑干掉弓箭手。



在你通过两道哨卡之间途中，撒拉逊人会不时伏击你。在战斗中，一次对付一个敌人。大部分时间里，耐心做好防守。在战前多利用飞刀，战时多利用反击。

主要场景14\艾伯斯泰戈实验室

总览\ 艾伯斯泰戈实验室

艾伯斯泰戈工业公司在全球范围内建立了很多设施进行秘密研究。零星迹象表明，这个设施的实验室在使用一种叫做Animus的装置。看玻璃窗外楼层的情形，你就会发现这个组织的神不可测。这个大型实验室里有两个小房间、一个有大型观察窗的会议区以及一个研究对象的卧室和卫生间。会议室和实验室的其他所有场所都是禁止进入的。

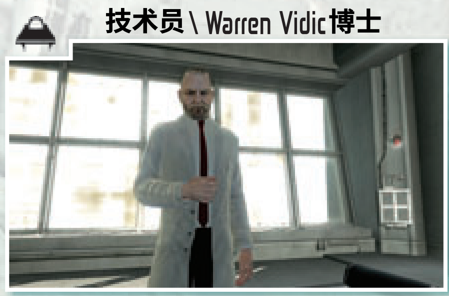
背景资料\艾伯斯泰戈实验室图示

研究对象\Desmond Miles



一名酒保

技术员\Warren Vidic博士



艾伯斯泰戈工业公司的职员

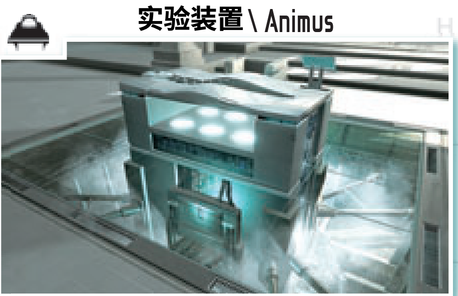
关键地点

助手\ Lucy Stillman



艾伯斯泰戈工业公司的职员

实验装置\ Animus



遗传记忆操纵器

Animus实验室



Animus的电脑终端



这台电脑平时无法访问，Lucy用来检查Animus中的数据和接受她的e-mails.

Vidic博士的微型电脑



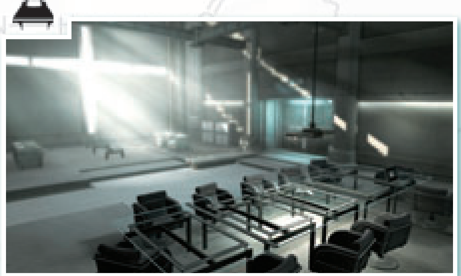
放在大型玻璃桌上的微型电脑仅供博士所用，通过数位笔可以访问。

卧室



卧室







会议室中间的大桌子上放着第二台微型电脑，供艾伯斯泰戈公司其它高级职员使用，平时无法访问。

行动建议



这个Animus实验室是艾伯斯泰戈公司的中心，Animus装置安置在这里。正对窗户有两扇门通往这里。右边的通向卧室和卫生间，左边的门通向会议室。卧室和卫生间任何时候都是开放的，但会议室除记忆修复时都是关闭的。通往会议室的安全门似乎需要某种密码卡才能打开....



实验室里只有少数物品是互动的。当你站在不同物品面前时会看到屏幕上的提示，按任何键即可进行互动。一般的互动物品有Animus装置，床和卫生间的盥洗池。互动物品的变化贯穿整个游戏，所以在游戏过程中要多加探索。